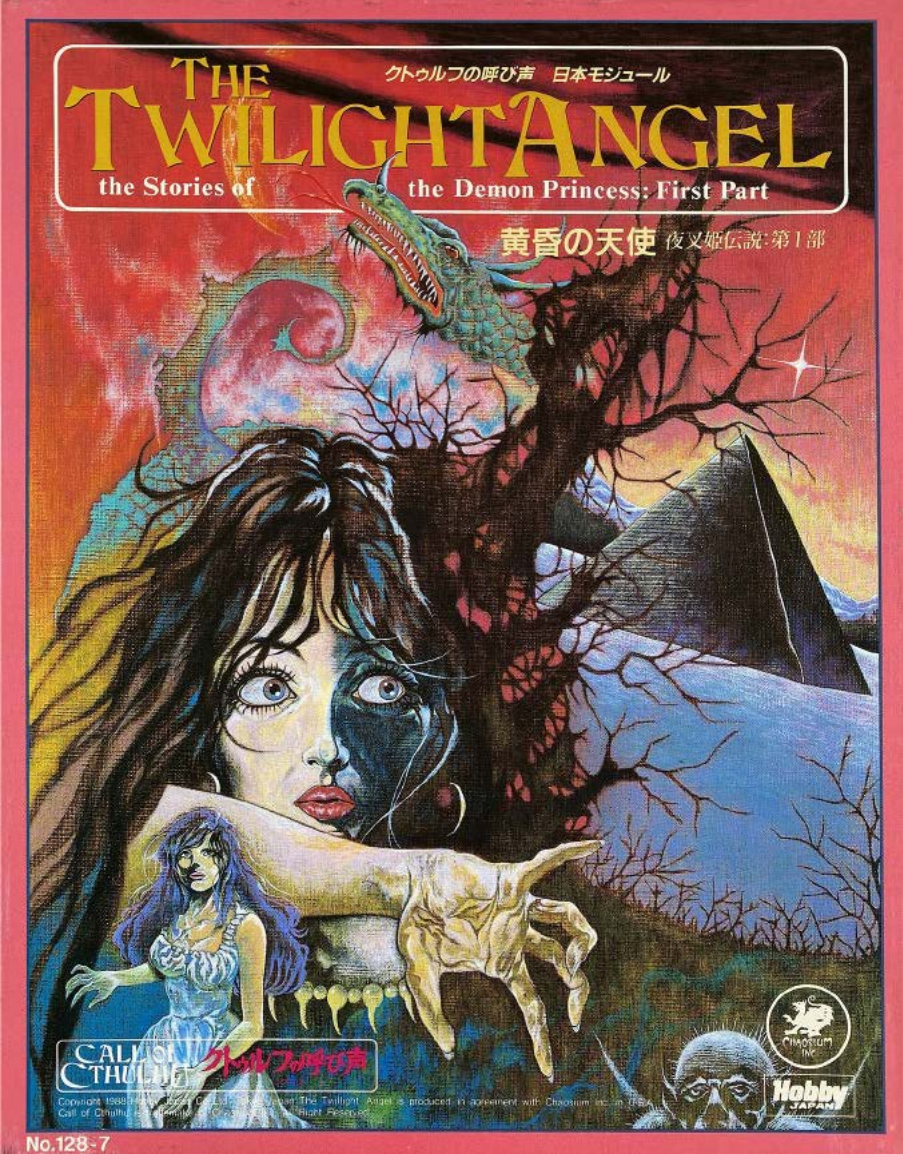
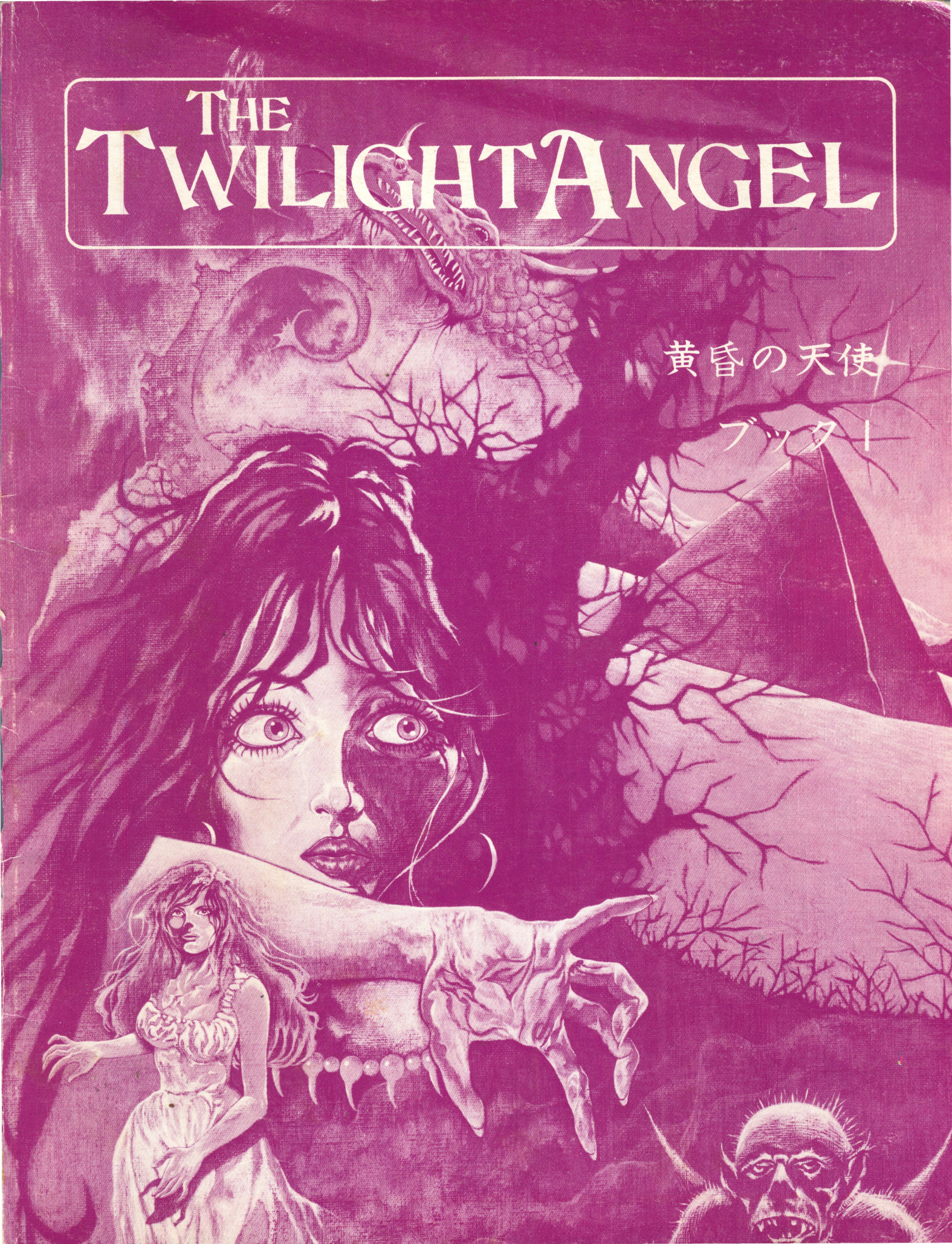


Copyright 1988 Chaosium Inc. Call of Cthulhu and The Twilight Angel is produced in agreement with Chaosium inc. in the
Call of Cthulhu is a trademark of Chaosium Inc. All Right Reserved.

THE TWILIGHT ANGEL

黄昏の天使

ブック1



THE TWILIGHT ANGEL

The Stories of the Demon Princess : FIRST

黄昏の天使
夜叉姫伝説：第Ⅰ部
ブックⅠ

Design : 有坂　純

Cover and Interior Illustrations : 亜蘭　善久

目次

はじめに……2
プロローグ……2
シナリオⅠ：真紅の戦慄
　プレイヤー用情報……4
　キーパー用情報……4
　新聞、テレビによる情報……4
　別荘地……5
　片桐由理……6
　手がかり……8
　ブラック・プリンス……8
　ヤタノカガミ……11
　星の精モドキ……12
　新たに登場する呪文……12
　結末……13
　手がかり……13
シナリオII：ブルーシャドウ
　はじめに……14
　プレイヤー用情報……14
　キーパー用情報……14
　藤枝邸……14
　場所１．銀行……19
　場所２．無量光寺……20
　場所３．中雄巣村……21
　病院……26
　《カガミのひらき》呪文と
　　《カガミのしずめ》呪文……26
　‘ブラック・プリンス’への道……26
　新たに登場する呪文……27
　大団円……28
　手がかり……29
シナリオⅢ：銀色の仮面
　プレイヤー用情報……31
　キーパー用情報……31
　鳴空老人の死……32
　場所１：広島市……35
　場所２：郡山市……39
　場所３．東京……41
　場所３：釧路……43
　新たに登場する呪文……49
　結末……50
　手がかり……51
シナリオⅣ：白夜館
　はじめに……52
　キーパー用情報……52
　キーパーへの注意……52
　大雪山への道……52
　透村……53
　決断……54
　モーテル‘白夜館’……54
　悪霊の出現……58
　浜　敬吾の告白……64
　結末……66
シナリオⅤ：レイディ・ロンリー・ヴァイオレット
　はじめに……67
　優子の予知夢……67
　遠野への道……67
　キーパー用情報……67
　キーパーへの注意……68
　遠野市……68
　場所１．白木博物館……70
　場所２．コロナのマンション……74
　場所３．薬師岳山麓……80
　場所４．鳴神神社(上社)……90
　場所５．薬師岳基地……90
　鳴神村、襲撃……94
　新たに登場する呪文……97
　結末……98
　手がかり……98

このキャンペーン・シナリオの物語はあくまでもフィクションであり、登場するすべての地名、団体、人名などはいずれも実在するものではありません。その点、ご了承ください。

黄昏の天使
夜叉姫伝説：第Ⅰ部
The Twilight Angel
the Stories of the Demon Princess : FIRST

はじめに

「……人間のいわゆる「理性」なるものは、この大宇宙全体の中で見れば、きわめて異常で、異質な現象に過ぎぬ。」

（「銀の黄昏」より）

“黄昏の天使――夜叉姫伝説：第１部”は、全部で８つのシナリオから構成されている、ロールプレイング・ゲーム“クトゥルフの呼び声”用のキャンペーン・ゲームです。

この８つのシナリオとは、

シナリオⅠ：真紅の戦慄	The Terror in Scarlet
ジナリオII：ブルーシャドウ	Blue Shadow
シナリオIII：銀色の仮面	The Mask of Silver
シナリオIV：白夜館	White Night
シナリオV：レイディ・ロンリー・ヴァイオレット	Lady Lonely Violet
シナリオVI：ブラックソング	Black Song
シナリオVII：緑の死都の守護者	The Dead Gurdian of the Green Empire
シナリオVIII：黄昏の鼓動	The Sound in Twilight

で、キーパーとプレイヤーは、これらをシナリオⅠから始めてひとつずつ順番にプレイしてゆかねばなりません。

さらにキーパーは、シナリオⅠを実際に始める前に、必ず８個のシナリオすべてと、物語の前後に付いているプロローグとエピローグ、そして巻末にある補追資料とに完全に目を通しておく必要があります。すべてのシナリオは相互に有機的につながっているので、キーパーがたとえひとつでも情報を見落としていると、それだけで物語全体に混乱が生じる可能性があるのです。

巻末に特に用意されている“補追資料”という章には、個々のシナリオにとらわれない、このキャンペーン全体に共通した様々な情報が記されています。シナリオを読んでいて、「補追資料を参照」という注記に出会ったら、ただちにページをくって該当する情報の欄を参照してください。

さらに、これまでの“クトゥルフの呼び声”のキャンペーンと違い、この“黄昏の天使”は1980～90年代の現代日本を舞台として設定しているため、これをプレイするためには、あらかじめ同じ箱の中に入っている“1980年代資料集”を読んでおくことも重要です。

キャンペーンと資料集とに一とおり目を通し終わったら、今度はキーパーは最初のシナリオである“真紅の戦慄”を丹念に読み返し、プレイに必要な情報を残らず頭の中に叩きこみ、準備を整えてください。それが終わったらプレイヤーを集めて、さあ、プレイを始めてください。

このキャンペーン・ゲームは、まったく経験のない探索者４～８人でプレイすると最適なようにデザインされています。もちろん、探索者の数がこれより多いか、または少ないような場合、キーパーは物語中に登場する恐怖の強さを自在に調節してやることができます。探索者が経験を積んでいう有能なキャラクターであるような場合でも、同じことです。

基本的に必要なキーパーの数はもちろんただの１人ですが、もしかするとシナリオVIをプレイする際には、もう１人補佐役のキーパー(サブ・キーパー)がいると大いに助けられるかもしれません。

言うまでもないことですが、プレイヤーは絶対にキャンペーンの内容を読んだりしてはいけません。あらかじめすべての筋書を知っている物語に参加したところで、面白いはずもないですから。

プロローグ

神州と讃えられるこの日本の八百万の神々の系譜にも、先史時代より常に２つの流れが存在していました。ひとつは明るい神、「天つ神」の統領である太陽と実りの女神アマテラスオオミカミを中心とする流れ。もうひとつは暗い神、たたりをなす神で、あらゆる「国つ神」の代表とも言える根の国(冥界)の男神スサノオノミコト、つまり‘外なる神々’を中心とする流れです。

アマテラスは日本全土の征服者である天皇の神であり、その大宮司の家は他ならぬ皇室そのものでした。アマテラスの祭儀(マツリゴト)は公の祭儀であり、天下万民およびすべての神々に天孫たる天皇家の威信と正統性とを知らしむるために必要欠くべからざるものでした。そして、その祭儀の中心、象徴として置かれたのがアマノムラクモノツルギ、ヤタノカガミ、そしてヤサカニノマガタマの剣、鏡、玉の３種の神器でした。これら神器は、アマテラスが出雲の国を服属させた後、地上の支配者として天皇家の祖先ニニギノミコトを降臨させる際に彼に無敵の宝器としてさずけたものだ、と伝えられています。

しかしながら、「明るい神」であるアマテラスの祭儀があるように、「暗い神」であるスサノオの祭儀もまた、存在しました。この祭儀は決して広く世間に知らされることのない暗黒の祭儀で、その秘密をもらしたり、近づいたりするものは常に死をもって罰されてきました。スサノオの祭儀のことはどんな口伝にも、どんな歴史書にもしるされることはなく、またそれについて少しでも知識のある者も、明るい太陽の光のふりそそぐ真昼でさえもそのことを口に出そうとはしませんでした。なぜなのか？　それは、皇室が公のマツリとして執り行なうアマテラスの祭儀があくまでも象徴的なものであったのに対して、スサノオの祭儀には疑う余地もない恐るべき力が含まれていたからなのです。

アマテラスの祭儀とスサノオの祭儀とが相対するように、その中心たる３種の神器も同じように双方にありました。スサノオの神器もまたア

マノムラクモノツルギ、ヤタノカガミ、ヤサカニノマガタマと呼ばれてはいましたが、ただひとつ大きく異なっていたのは、これらの神器は外見だけの単なる象徴ではなく、実際に神の武器、神の道具としての力を備えていたということでした。ヤタノカガミは空間を支配する力を持ち、ヤサカニノマガタマは時間を超越する力を持ち、そして3つのなかでももっとも強大な神器であるアマノムラクモノツルギはあらゆるものに絶対の静止を与える力を持っていました。

スサノオの子を名乗るオオクニヌシノミコトは、これら3種の神器を駆使して出雲の国を支配し、ここに暗い神の千年王国をうち建てました。紀元前7000年前後のことです。これがいわゆる古代出雲王朝の成り立ちというわけです。やがて近畿を拠点として日本征服に乗り出すことになる大和王朝はもちろん、この頃の地球上にいまだ人類の文明と言えるものはその影すらも存在してはいませんでした。

オオクニヌシノミコトを始めとする出雲王朝の創始者たちは、純血の人間ではありませんでした。彼らは、反乱を起こして故郷を追われて来た‘古きものども’の遺伝子を受けた言わば混血の民族で、それがためにもともと人類のものではありえない肉体、精神、魔力、そして正統なる神々への信仰を持っていました。

出雲王朝の神官たちは、3種の神器をコントロールすることによって、強大な文明を支えるに足るエネルギーを別の世界から引き出していました。ところが、紀元前1000年頃、ちょっとした事故によって彼らは3種の神器のコントロールを誤り、誰の手にも負えないほどに強大な力を地上に解き放ってしまったのです。このために、さしもの王朝ももはや回復を望めぬほどに決定的な打撃を受けてしまいます。山々はかたちを変え、川という川は溢れ、そして太陽は厚い雲の中に何ヵ月間もその姿を隠しました。やがて、莫大な犠牲を払った末にようやくこのカタストロフィを鎮めることには成功したものの、宮司一族のほとんどは死亡し、3種の神器を操ることのできなくなった王朝は事実上、この時点で滅亡してしまいます。

歴史の上では、この後も「出雲王国」は存在し続けますが、これはかつての偉大な王国のなれの果て、単なる影に過ぎず、やがて時の流れと共に新興の大和王朝に吸収されてしまいます。スサノオの祭儀はそのほとんどが壊滅し忘れ去られ、さらにそればかりでなく、主神スサノオ自身さえもが大和の神アマテラスの弟として、これからは天つ神の神話、大和王朝の神話にに組みこまれてしまうこととなったのです。しかし、かつて自分たちの及びもつかぬほどの力をもって日本に君臨していた強大な王朝のかすかな記憶だけは、やがて天つ神の神話として大きく歪められたかたちで『古事記』や『日本書紀』に記録されることになりました。

スサノオの祭儀は今や牙を抜かれて神力を喪失し、出雲王朝の栄光はもっとも深い夢の中ですら、もはや見られることはなくなったように思えました。だが、スサノオを奉じる大宮司の一族のわずかな生き残りは自らその力を封じて、3種の神器と共にいつの日か再び出雲に千年王国を建設する時を信じて、民草に混じってひっそりと生き続けることに決めたのでした。これが出雲の正統支配者の血統である「男神(オガミ)」家の始まりとなったのです。

しかし千年、二千年と時は過ぎ、使い方すら忘れ去られてしまった3種の神器のうち剣は貢ぎものとして大和王朝に召し上げられたまま行方知れずとなり、また一族の名もいつしか「拝」と変わるうちに、昔のことを知っている者も絶え、20世紀に入る頃には拝家は島根県にある古い家柄、スサノオノミコトをまつる社である拝神社の宮司の家柄としてのみ、世間の人々に知られるようになっていました。そう、20世紀のあの時までは。

1925年、太平洋の海底よりルルイエの神殿を浮上させ、地球を2たび‘旧支配者’たちの足下にひれふさせようとした人類の裏切り者たちの秘密結社‘銀の黄昏’、またの名を‘S∴T∴’は、「探索者」と自ら名乗る一団の人々の決死の活躍によって完膚なきまでに打ち負かされ、カール・スタンフォード、アン・シャトレーヌを筆頭とするその主な指導者たちは、彼らのあがめる神とともに海深く永遠に没したのでした。

けれども、組織と人材のほとんどを失ったとは言え、‘S∴T∴’がまったく壊滅してしまったわけではなかったのです。今や集団で活動することができなくなった‘S∴T∴’の残党は、地球のあちらこちらでバラバラではあるが活動を続け、何とかしてもう一度かつての活動力を取り戻し、自分たちの聖なる目的へ向けて前進しようと画策していました(その成果のひとつが、ナチス・ドイツにつながるとも言われていますが)。そんな残党のひとりが、極東の幹部であり、‘ヨグ＝ソトースの息子’の位階を持つ夕泊麗子・子爵夫人でした。

魔術の力にはやや劣るものの、知性が高く人心収攬の才にたけ、日本神話に詳しい麗子は、言うまでもなくスサノオの祭儀と出雲王朝のことについてよく知っていました(‘S∴T∴’のメンバーは、尋常でない方法によって知識を得ることが可能なのです)。彼女は拝家に目をつけました。この一族の血脈の中にこんこんと眠り続けてきた太古の力を自分が呼び覚まし、3種の神器を活性化させることによって、‘旧支配者’、そして‘外なる神々’がこの地上に降り立つことのできるような道を開こうと考えたのです。

魔術と策略、そして金を駆使した少々の工作の末に、麗子は出雲の名家、拝家の当主である拝　修理の後妻として見事に出雲に入りこみました。それが1928年のことです。麗子の計画は、着々と進んでゆきました。すなわち、拝一族の者たちにかつての自分たちの栄光、力、そして使命感を思いだせ、しかもそれを思いきり誤った邪悪な方向に捩じ曲げていったのです。拝の家が絶対的な権力を持つ、周囲から隔絶されたムラ社会であるこの拝村は、やがてさながら独立した魔術王国にも似てきました。もちろん、ここを訪れるよそものの目には、一見したところでは静かな普通の田舎の村であるようにしか見えなかったわけですが。

1930年には、麗子が待望していた修理との娘、由美が誕生しました。さらに麗子は1946年に、3種の神器をも使いこなす力を持ち、かつての出雲王朝の神官に等しい存在を再びこの世に出現させるために、修理と前妻との間の息子で、生まれながらに脚が不自由であるがゆえに兵役を免除されていた異母兄、天二郎の子をこの由美に孕ませたのでした。

敗戦の混乱がまだおさまらぬ1947年、麗子はもうすぐ生まれてくるであろう待望の由美の子供を、やがてスサノオの神官に育てて、3種の神器を使わせて神々をこの地上へ帰還させるための計画を色々と練り上げていました。けれどもこの時、道に迷って拝村を偶然訪れていた5人の青年によってこの企ては看破され、砕かれてしまったのでした。まる1晩に及ぶ激しい戦いの末、ついに麗子は倒され、由美を始めとする拝一族の全員は、炎上し、崩れ落ちる屋敷の中で最期を遂げました。しかし運命のいたずらか、この破滅の炎の中で、すでに致命傷を受けていた由美は女のあか坊を出産しました。そしてこの子は、とうてい焼け死ぬにまかせるに忍びなかった青年のうちのひとりによってひそかに救け出され、生き残りました。青年が由美の首からはずして持ち去った、ヤサカニノマガタマと共に。

事件は終戦の混乱の中でいつしかうやむやになり、翌年になって陸軍軍医少佐として中国大陸に赴き、そこで抑留されていた修理の長男、幻一郎が帰還してきた時には、詳しいことは何ひとつわからない有様となっていました。

そして、すべてが遠い過去の出来事となったかと思われたその40年後、また物語は新たな章を迎えようとしていました。発端は、千葉県を恐怖のどん底に陥れた、世にも怪奇な事件でした……

シナリオⅠ：真紅の戦慄
The Terror in Scarlet

夜の街を徘徊する見えない怪物。探索者たちの前に出没する妖しくも美しい女性は、果たして敵か、味方か？　今夜もまた、誰かが殺される。

シナリオ開始時：
1989年、8月。

プレイヤー用情報：

1989年の8月、千葉県は勝浦市郊外にある別荘地を手はじめとして、奇怪な連続殺人事件が始まりました。1日おきの深夜に、家の中にいるか路上にいるかにかかわらずに無差別に人間が虐殺されていくのです。死体はどれも見るも無残にズタズタに切り裂かれ、そして何よりも奇妙なことには体内の血液が殆どなくなって半ばミイラ化しているのです。市民が恐慌に陥って次々に逃げ出すのに従って被害の範囲もしだいに広がり、警察の総力を挙げた必死の厳戒にもかかわらず、未だ犯人の手がかりすらつかめていません。そんな時、探索者のうちのひとりの縁者(もしくは友人)1家もこの謎の殺人鬼に襲われて、わずかに少年1人を残して家族が皆殺しにされてしまいました。

ここに至り探索者たちは、少年を守り、事件の全容を暴いてこの恐るべき猟奇事件に終止符を打つべく、目に見えない真紅の恐怖に息をひそめる町へと赴くことにしたのでした。

キーパー用情報：

別荘地から2kmほど離れた県道沿いには‘ブラック・プリンス’というホテルがひっそりと立っています。このホテルのオーナーこそは、スサノオの宮司の一族、古代出雲王朝の唯一の正統後継者である拝(男神)家の生き残り、拝　幻一郎でした。

半世紀の昔、邪悪の魔術師夕泊麗子が拝一族の血を利用し、スサノオの祭儀を復活させその力によってこの世に‘旧支配者’たちを再び帰還させようともくろんでいた頃、一族の中でも長男である幻一郎も、麗子の薫陶を受けて魔道の研究に手を染めていました。幻一郎はやがて、魔術の研究に役立てるために医学を学びましたが、日中戦争が始まった時には陸軍軍医少佐として大陸に渡っていました。

1948年、捕虜として抑留されていた幻一郎が故郷に帰って来て見い出したものは、灰塵と帰した屋敷、神社、そして麗子以下の一族の全滅でした。10年間に渡る復讐の一念に満ちた彼の必死の調査にもかかわらず、この憎むべき所業の犯人を突きとめることはついにかないませんでした。

やがて犯人に対する復讐心を、世のすべての人々に対する憎しみに変じた幻一郎は、自分の医学の知識を生かして、再び魔道の研究へと立ち戻ります。忠実な召使い兼助手である村井静江を得た彼は、拝家の屋敷の焼け跡から回収した、古代出雲王朝の神器のひとつであるヤタノカガミをたずさえて、山梨県の山奥にある旧家を買い取ると、ここを研究の拠点に定めたのです。

幻一郎は、憎しみの対象であるあらゆる人類を超越し、あたかも家畜に対する主人のごとく支配する力を我がものとするために、「超人」の追及にとりつかれました。弱いながらも拝一族の血脈を引く彼は、ついに数十年間におよぶ研究の末に、ヤタノカガミをある程度思うがままに操る方法を発見しました。そしてとうとう、彼が究極の理想とする「超人」の能力を持つ存在……よその世界の存在(星の精)をこの次元に呼び寄せることに成功したのでした。これが今から3年ほど前のことです。

彼は、当然のことながら、自分の目的を果たすためならば虫ケラ同然の他人の生命を犠牲にすることなど何とも思わなくなっていたわけですが、おのれが召喚した星の精を養うために(星の精の主食は、膨大な量の人間の血液なのです)、残っていた財産のほとんどによって‘ブラック・プリンス’を買い取り、ここを徹底的に改装したのでした。幻一郎はこのあたりの地下に旧日本軍の決戦壕が忘れ去られたまま眠っているのを知っていて、ホテルとこの壕とをつないで自分の資材貯蔵庫兼「悪魔の実験室」としました。

このホテルに泊まった行きずりの客は、部屋に仕掛けられている様々な仕掛けによって眠らされ、あるいは殺されて地下に送られ、常に新鮮な血液を必要とする星の精の食料に充てられてしまうか、あるいは幻一郎の数々の身の毛もよだつようなおぞましい実験の材料にされてしまうのです。車や所持品は星の精に命じて処理させてしまうので、ここで殺された人間は完全に行方不明となります。この2年間で、死の城‘ブラック・プリンス’の犠牲になって永遠に姿を消してしまった者はのべ百人以上にも及びました。

幻一郎は、彼の忠実な手先である村井静江と共に、この‘ブラック・プリンス’での犯罪実験を続けてきたのですが、つい最近になって、とうとう星の精の生命力をわがものとして超人的な肉体と精神、それに不老不死とを手に入れる方法を発見し、すでにひしひしと迫る老いにあせりを感じていた彼はさっそくそれを実行に移しました。

けれども、彼が見つけ出した手段は間違ってはいなかったのですが、いかんせん人間と星の精とでは潜在的な生命力があまりにも違い過ぎていたのです。彼の計算はこのために大きく狂い、幻一郎の肉体と精神とは逆に星の精に吸収されてしまったのでした。こうして、人間と異世界の怪物とが1体になった、強大な、だが世にもけがわらしい新生物が誕生しました。

エサを与え命令を下す者を失ったこの星の精モドキはやがて飢え始め、助手の静江を殺して血をすすったのですがなおも飽き足らず、とうとう外にさまよい出てあたりに住む人々を襲い出したのです。

これが、事件の発端です。

新聞、テレビによる情報：

勝浦市に赴く前に、探索者たちは望むならば新聞やテレビによってだいたいの状況を把握しておけます。以下の情報はどの新聞やテレビでも伝えられているものばかりですから、各々について〈アイデア〉ロールに成功すれば入手することができます。

(1)：事件が起きているのは勝浦市市街から5kmほど離れた、海に近い別荘地である。あたりには普通の住宅は少ないのだが、事件が始まった

頃はちょうどバカンスのシーズンに当たっており、かなりの人がここに滞在していた。
(2)：最初の事件が起こったのは8月4日。深夜1時頃、道を歩いていた男女が襲われて殺害された。死体は性別もわからないほどに無数の切り傷によってズタズタに切り裂かれていたが、奇妙なことには死体の血液はほとんどなくなっていた。現場には足跡は残されているものの、目撃者はおらず、警察では精神異常者による手のこんだ、一種の儀式的な殺人と見て、慎重に捜査を行なっている。
(3)：最初の事件から2日後、今度は午前2時頃に別荘で就寝中の一家が襲われ、4人が惨殺された。それを端緒として、1日おきにこの周辺で殺人が繰り返されるようになった。警察は全力をあげて検問を張り、警備に当たったがまったく何の効果もなく、ついに警戒中の警察官が襲われるに至って、パニック状態になった住民は我先にここを逃げ出しにかかっている。犯人の姿や犯行の現場を目撃したものはいない。
(4)：警察は何か重要な証拠を握っていてそれを隠しているという風説があるが、幾度となく非難の嵐にもかかわらず、そのような証拠の存在を認めようとはしていない。

立花　雄：

男性、14歳。立花家は、探索者のひとりの親戚または家族ぐるみのつきあいをしていた親しい友人です。1家は、休暇を取って勝浦にある別荘にやって来ていたのですが、8月16日に星の精モドキに襲撃され、両親と姉は殺され、雄少年がただひとり助かりました。彼は現在、精神的ショックを受けて勝浦市内の病院に収容されています。探索者たちは、まずこの病院を訪れることになります。

彼は家族を殺した怪物の姿を目撃したことはしたのですが、ショックのために細かいことまでは覚えていません。シナリオの途中で、同じくらい強いショックを受けるか、あるいは1週間ほどかけて精神分析を行なうならば、星の精モドキの外見や、それがどうやって空中に消えていったかなどを思い出すかもしれません。言うまでもなく、怪物(?)が襲ってきたという彼の証言は、警察ではショックによる妄想として片づけられています。

雄は怪奇小説や怪奇映画のマニアで、自分だけが助かったのは、以前に島根県の自宅から遠くない場所で発見された弥生時代の古墳の発掘現場からこっそり取ってきた瑪瑙で作られた古代の護符(と、彼は思っています)を、ブローチにして首から下げていたからだと信じています。

しかし実際には彼が考えているとおりで、雄のブローチには《旧き印》が彫りつけてあります。《旧き印》呪文を知っている探索者か、または〈クトゥルフ神話〉技能に成功した探索者はこれに気づきます。

彼はもう退院してもかまわないまでに回復しており、どうにかして家族の仇を討ちたいと思っています。雄少年は、どんなに反対され、さとされても探索者たちの後に(場合によっては隠れて。車のトランクの中に忍びこむという古典的な手も面白いでしょう)あくまでもついて行きます。

雄は線の細い美少年で、格闘や肉体労働の類いにはほとんど役に立ちませんが、勇気と好奇心、それにひらめきに恵まれています。時々とんでもなく詳しいオカルトの知識を開陳したりするので、探索者たちの心強い助けとなることもあるでしょう。

立花　雄
STR　7　CON　13　SIZ　8　INT　14　POW　16
DEX　14　APP　15　EDU　10　SAN　74　HP　11
ダメージ・ボーナス：－1D4
技能：オカルト　30%、泳ぎ　45%、回避　60%、聞き耳　40%、コンピュータ・ソフトウェア　25%、自動車運転　15%、忍び歩き　50%、ジャンプ　55%、隠れる　50%、登はん　70%

別荘地：

別荘地までの道には警察の検問がありますが、彼らは外部の人間がこのあたりに入ることを歓迎してはいません。たぶん、探索者たちのことをマスコミ関係者だと思うでしょう(実際に、探索者の誰かがジャーナリストであるかもしれませんし)。〈信用〉、あるいは〈言いくるめ〉に成功すれば検問を通って先に行かせてくれます。雄少年が同行している場合は、これらの成功率は2倍になるものとします。検問を避けてこっそりと別荘地に入ろうとしているところを警察に見つかった場合(露見する確率は、探索者たちのとる方法によってキーパーが決めてください)、多少のトラブルは覚悟せねばなりません。

別荘地の住民は大部分がすでに逃げ去ってしまっています。わずかに残っている住民は神経過敏になっていて、探索者たちが話をしようとしてもなかなか応じようとはしません。誰もが、隣にいる人間こそが殺人鬼ではないかと疑っているのです。通常の半分の成功率によって〈雄弁〉に成功すれば話を聞き出すことができます。彼らは皆、この事件を起こしているのが何か超自然的な存在なのではないかと恐れており、今日中にもここを離れたいと考えています。

あたりには常に武装した警官が4人1組のチームでパトロールに当たっています。外にいると1日に1回以上は職務質問を受けます。この時に〈言いくるめ〉に失敗し、さらに〈幸運〉ロールにもしくじってしまうと、不審人物として本署まで連行されてしまいます(警察関係者につなぎをつけるには、かえって良いチャンスかもしれません)。〈心理学〉に成功すると、警官たちも不安にかられ、何か未知のものに対する言いようのない恐怖を抱いていることがわかります。

探索者たちは立花家の別荘に泊まろうとするでしょう。1晩おきの午前0時～3時ごろに、必ず殺人が起こります。被害者は複数である場合もありますが、星の精モドキは原則として6人以上固まっている人々は、よほどの場合でないかぎり襲いません。また、武装している人間(警官)をわざわざ襲うようなことは、自衛の目的以外にはしません。

現場(立花家の別荘を含む)の近くの木製やコンクリート製の床などには、何かを懸命に消そうとした非常に薄い痕跡が残っています。〈目星〉に成功すると、このことを発見できます。これを調べ、〈知識〉ロールに成功した探索者はそれが足跡状の血痕であることに気づきます。足跡は(これを足跡とするのなら)さしわたし40㎝ほどで、どことなく人間の足に似ているものの、全体的にはまるで異様なものです。〈アイデア〉ロールもしくは〈動物学〉に成功すると、この足跡の持ち主を人間型の生物と仮定するのならば、その身長は2m半程度であることが推測できます。〈クトゥルフ神話〉に成功すると、この足跡の主は恐らく神話生物に違いないことがわかります。

足跡は土が露出しているところまで続いた後、そこから先は判別が不能になります。

1晩おきに1D20を振り、20の目が出たら探索者たちが星の精モドキに襲われます。ただし、別荘に到着してから1日が経過するごとにサイコロの目に＋1の修正を加えてください(だんだんあたりに獲物が少なくなってゆくのです)。襲撃の様子については他の項を参照してください。探索者たちが敵をおびき出すためにわざと夜中に外をうろつくような場合には、サイコロの目にさらに＋5してください。けれどもこのような行為に出た場合、怪物に襲われない場合は必ず警察のパトロールに見つかってしまうものとします。

探索者たちが到着してから3日ほど経つと、あたり2㎞四方には警察

関係者以外、人っ子ひとりいなくなります。犯人を逃がさないように、いちいち検問その他で厳重に身元を調べてから住民を外に出しているので、全員が退去するのにこんなに時間がかかるのです。さらに3日ほど経つと、ついに強制退去命令が出て、(合法的手段に頼るかぎり)ここを去らねばならなくなります。

事件の拡大：

別荘地周辺から(襲いやすい)人間がいなくなってしまうと、星の精モドキはいよいよ勝浦の市街地を襲撃し始めます。今度は被害地域も広いので、住民を全員避難させることも、完全な警戒態勢を敷くこともできません。キーパーは時を見計らって、探索者たちを襲撃が終わった直後の現場に遭遇させてください。現場は、ビルとビルの谷間などが適当でしょう。

この世のものとは思えないような悲痛な叫び声を聞いた探索者たちが駆けつけると、もう手のほどこしようもない有様ですが、そこから若い女性がオートバイで走り去って行くのが見えます。彼女のだいたいの特徴はつかむことはできますが、どんなに追跡しようと捕らえることはできません。襲撃の現場の模様については、他の項を参照してください。

探索者たちがまだ警察当局と接触を持っていない場合には、キーパーはこの事件をきっかけにするのがよいでしょう。

片桐由理：

女性、26歳。もと東京大学文学部の助手、専攻はチベット／ネパール仏教。

殺人現場から逃げ去って姿をくらましたのはこの女性です。彼女は拝幻一郎の娘としてこの世に生を受けました。結婚した当時はたくみに隠していたその病的な性格を、幻一郎がしだいにあらわにし始めたので、由理の母親、すなわち拝の妻である雪絵は彼と離婚して去ってゆきました。その時、まだ2歳だった由理も母に連れられて行ったのです。

由理はその後ずっと父親のことは何も聞かされないで育てられてきました。しかし1年前、死の床についた母親が初めて幻一郎のことを話したのをきっかけとして、彼女は彼に関する調査を始め、父親がしようとしていることにうすうす感づいたのでした。それ以来、由理はずっと幻一郎の居場所を捜し続けてきたのですが、今度の事件を知ってついに勝浦市にやって来たというわけです。

由理は新聞社、図書館などで精力的に調査を行なっています。またすでに、山梨にある幻一郎の旧研究施設にも赴いています。言うまでもなく、探索者たちに発見された際は、ひと足早く殺人の現場に到着していたのです。彼女は、超自然的現象に対して世間がどんな見方をしているかよく知っていますから、できるかぎり他人を避けて、独自で事件を解決しようとしています。キーパーは彼女の扱いに十分に気をつけてください。適当な時期で探索者たちと合流させてもよいですが、(探索者たちが順調に調査を進めているときなどは特に)最後の最後まで彼女の正体を伏せておくことにしてもかまいません。ただしどっちにしても、探索の途上何ヵ所かで、探索者たちと彼女が何らかのかたちで接触するように取り計ってください。

猟奇事件の犯人に間違えられて探索者たち、あるいは警察に追い詰められて苦しい状況に陥ったりすると、彼女は《マインドブラスト》呪文を使ってでも脱出をはかりますが、肉体的な危害を加えることはあくまでも避けます。

雄が《旧き印》を所有していることを知ると、彼女は興味を引かれることでしょう。

由理は、自分の父親もろとも邪悪な秘密を永遠に葬ってしまおうと決意しています。キーパーは、彼女の悲壮な考えのことを常に念頭に置いたうえでシナリオを進めてください。彼女は、幻一郎が召喚しようとしていたのが星の精だということは知っていて、対策として《イブン＝グハジの粉》と噴霧器とを用意しています。しかし、当の怪物の正体が、幻一郎と星の精とが合体したものだということまでは知りません。あくまでも、父親が背後で操っているか、さもなくば何らかの理由によってコントロールできなくなったものだと考えています。

彼女には、優子という妹がいます。優子はすでに結婚していて、鴨川市で暮らしていますが、姉の由理が生命を賭けて追い続けている恐怖のことはもちろん、自分の父親がどういう人間であったかということについても、まったく知りません。と言うか、母親からすべてを知らされた由理が、たった1人残った血縁である優子、同じ邪悪きわまりない父親の血を受け継いでいる優子には、恐ろしい真実を知らせずにそっとしておこうと決めたのです。

由理は、優子のことを誰よりも愛し、大事に思っています。彼女がシナリオ中で見せるであろう強い意志と決断力、行動力は、強い責任感とこの妹への愛情の何よりの現れなのです。

彼女が探索者たちに、優子の存在や住所をはっきりと口に出すことはありません(たとえ死に臨んだ際でも)。その代わり、探索者たちが信頼できる人間だと見て取るか、あるいは探索者の1人と淡い恋愛関係に陥ったような場合、彼女は彼らまたは彼の住所を聞き出して、後に優子の身の上に万が一心配しているような事態(シナリオIIを参照)が起こった場合に備えます。

言うまでもなく、由理もまた拝家の末裔であり、3種の神器を操ってスサノオの祭儀を司る力を有しています(彼女の並はずれた体力や精神

力は、その現れです)。けれども、彼女はそのことはもちろん、古代出雲王朝のこともまったく知りません。彼女自身はこのシナリオで倒れるのですが、この事実は後のシナリオの伏線としてやがて生きてくることになります。

由理は、ずっしりと重い使命感にとりつかれているので、一見すると氷のように冷たく、他人と見ればまず疑ってかかり、目的のためには手段を選ばないような性格のように探索者たちには思えるでしょう。しかしこれは大きな間違いです。それは、自分たちが相手にしている敵の恐ろしさを、誰よりもまず承知しているがゆえであって、真実の彼女は情熱的で心優しく、正義感と自己犠牲の精神に満ちたすばらしい女性なのです。キーパーは、このことをたくみに活用して、シナリオのクライマックスを劇的に盛り上げるべく努力してください。

このシナリオでは、由理は必ずその生命を落とします。その最期は、どのようなシチュエーションであれ、彼女にふさわしいものとして演出しなければなりません(探索者たちを救うために我が身を犠牲にさせるもよし、誰1人知らない場所でひっそりと、ボロキレか何かのように殺してしまうもよし)。

少女時代より弓道をやっていますが、天性の才能を持っており、その腕前はすばらしいものがあります。

常に9㎜ オートマチック拳銃(ベレッタ M92F コンパクト:装弾数13+1発:薬室に弾丸を装填していても絶対に暴発を起こしません)と、弾薬13発入りの予備弾倉2個を身につけています。

名ライダーです。

片桐由理

STR 10 CON 20 SIZ 12 INT 16 POW 19
DEX 13 APP 17 EDU 19 SAN 90 HP 16
技能:オートバイ運転 85%、オカルト 85%、隠れる 45%、クトゥルフ神話 8%、経理 25%、考古学 25%、コンピュータ・ソフトウェア 35%、自動車運転 30%、忍び歩き 45%、心理学 90%、図書館 55%、歴史 70%、英語会話 70%、英語読み書き 80%、中国語会話 50%、中国語読み書き 80%、ヒンドゥー語会話 60%、ヒンドゥー語読み書き 75%、古文読み書き 70%、サンスクリット読み書き 65%、拳銃 30+20%、弓 95%、殴る 60%、蹴る 40%
呪文:イブン=グハジの粉、アザトースの呪詛、ヴールの印、苦痛の緩和、マインドブラスト

警察:

探索者たちが殺人の現場(またはその直後の状況)を目撃し、犯行がこの世のものではない、超自然的な存在による行ないであることをはっきりと知ってしまうと、警察としても詳しい話をせざるをえなくなります。それどころか、探索者たちがこの種の事件解決のエキスパートであることがわかれば、警察は喜んで協力を要請してくるでしょう。

この事件の捜査責任者は千葉県警の吉沢警部です。彼は、警察上層部や世間からは無能を責められ、マスコミからは何かを隠しているのに違いないと言われ、同時に超自然的現象の解明を依頼した学者といえば口ばかりで当てにはならないのですっかり憔悴しきっています。彼はもともと超自然現象など信じる性格ではなく、根っからの現実家だったのですが、こうなるともう、そうも言っていられなくなっています。

真面目な性格で、他にどうしようもなくなった場合を除いて、絶対に法に反する行動を取ったり、また探索者たちが法に反する行動を行なおうとするのを許したりはしません。

また、彼を心から信じさせるような証拠が得られないかぎり、警察が探索者たちの進言を何から何まですんなり取り上げてくれるようなことはありません(一応、聞くには聞いてくれるでしょうが、いきなり'旧支配者'だの'アザトース'だの言ったところでしまいにはやっぱり狂人扱いされるのがオチです)。キーパーは、この点に注意してください。警察と由理とをどのように話にからませてゆくかで、このシナリオの面白味というものが決まります。

吉沢警部

STR 13 CON 15 SIZ 16 INT 14 POW 12
DEX 13 APP 10 EDU 17 SAN 60 HP 16
ダメージ・ボーナス:+1D4
技能:言いくるめ 75%、応急手当 60%、回避 40%、経理 40%、自動車運転 45%、信用 60%、心理学 70%、追跡 35%、討論 70%、法律 80%、拳銃 45+20%、ライフル 60+10%、警棒 25+25%、殴る 70%、蹴る 50%、締める 45%

警察官:

STR 14 CON 13 SIZ 15 INT 12 POW 9
DEX 12 APP 11 EDU 12 SAN 45 HP 14
ダメージ・ボーナス:+1D4
技能:応急手当 40%、回避 30%、隠れる 30%、聞き耳 40%、自動車運転 30%、信用 30%、心理学 35%、法律 25%、拳銃 25+20%、ライフル 30+10%、警棒 15+25%、殴る 50%、蹴る 40%、締める 40%

原則的に、すべての警察官の能力は同じものと考えます。警察官は警棒と、.38口径リボルバー拳銃を携帯しています。さらに、夜間のパトロールにあたる警察官は4人で1グループで、うち1人は30-06口径ボルトアクション・ライフルを携帯しています。

警察の情報:

警察の信用を一応得ることができた後、探索者は〈図書館〉ロールに成功するごとに以下の各情報を1つずつ入手することができます。

(1):事件の現場からは、常にさしわたし40㎝ほどの人間のそれを奇怪にデフォルメしたような血染めの足跡が遠ざかってゆく方向についている。足跡はまったく薄れることなく続いていくが、現場から5~10mほど離れたところでまるで中空に溶けこんだかのように突然消え失せている。

(2):鑑識の結果、足跡の血痕は現場の被害者の血液であることが判明した。

(3):被害者の体内の血液は、明らかに外部から吸い取られたものである。

(4):凶器は、非常に鋭いピアノ線のようなもので、被害者の全身にはこれによる傷が30から50ヵ所も見受けられる。直接の死因は出血多量によるものだが、金属バットのようなもので力いっぱい殴ったと思われるひどい打撲傷が致命傷となったと見られる遺体もある。

(5):現場の多くにはドロドロした透明な粘液が残されている場合もあったが、専門家の見解によれば、これは人間もしくは地球上で今までに知られているどのような生物の分泌物でもない。

被害者の死体はどれも半ミイラ化しているだけではなく、その死顔といったら言語に絶するような代物です。

マスコミ:

物語全体を通じて、探索者たちの周囲には(常に、と言ってよいほど)

マスコミ関係者がうろうろしています。探索者たちが少しでも目立った行動を取れば(単に、たまたま目についたという理由でも)彼らのしつこい取材攻勢にさらされることになります。マスコミの取材に対してしゃべったことは、おおげさに脚色されてその日か、あくる日の新聞、テレビなどで伝えられてしまいます。その内容によっては、警察や住民の反感を買ったり、あらぬ疑惑を招いたりして調査がすこぶるやりにくいものと化してしまうことでしょう。

マスコミ関係者の言動は、多少コミカルにデフォルメして扱うのがよいでしょう。

「怪物」に襲われた人々のうちでただ1人の生存者である立花　雄は、マスコミの「監視下」にあります。雄を取材しているのは雑誌‘週間フレッシュ’の記者、天野大輔と、彼のアシスタント兼カメラマンの向田真一です。天野は、雄だけが助かったことと事件には何か重大な関係があるものと考え、特ダネを挙げるべく昼も夜も雄から目を離そうとはしません。向田は途中で殺してしまってもかまいませんが、天野はなるべく物語の最後まで生き残らせておいて、行く先々で探索者たちを大いに悩ませるのに使うと良いでしょう。この2人は、ネタが得られるというのであれば、相当強引なやり方や、エゲツナイやり方によって取材を「強行」しかねません。天野の口癖は「報道の自由と権利」です。

警察は、当然のことながらマスコミ、特にこの連中のような「イエロー・プレス」のいらぬ詮索を全然歓迎していません。探索者たちがイエロー・プレスと結託したり、もしくは彼らの同類と見なされてしまったら、もはや警察の協力を得ることすこぶる困難となります。

言うまでもなく、片桐由理はマスコミをすこぶる毛嫌いしています。探索者たちの身のまわりにマスコミ関係者が必要以上にウロウロしているかぎり、彼女と接触することはまず不可能でしょう。

もちろん、ジャーナリストを職としている探索者たちも、このことを十分にわきまえたうえでうまく紳士的に立ち回る必要があります。

天野大輔

STR 12　CON 9　SIZ 13　INT 14　POW 11
DEX 14　APP 12　EDU 16　SAN 55　HP 11
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：言いくるめ 80%、オカルト 15%、隠れる 40%、忍び歩き 40%、写真 50%、信用 25%、心理学 45%、追跡 40%、図書館 50%、法律 20%、目星 50%、英語会話 25%、英語読み書き 50%

向田真一

STR 9　CON 14　SIZ 15　INT 13　POW 7
DEX 12　APP 8　EDU 14　SAN 35　HP 15
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：隠れる 50%、機械修理 50%、経理 30%、自動車 55%、忍び歩き 45%、写真 85%、電気修理 50%、英語会話 10%、英語読み書き 20%

手がかり：

次の事実は、キャラクターたちが自然に気がつくまで待っていてもよいし、あまりに調査の進行が遅すぎるとキーパーが感じるのであれば、〈アイデア〉ロールもしくは〈地図製作〉に成功すれば気づくことにしてもよいし、あるいはNPCの誰かに示唆させることにしてもかまいません。

星の精モドキが「狩り」に出かける時間はほぼ一定しています。よって、各事件の場所を地図上にポインティングして、犯行時刻の同じもの同士を結ぶとだいたい同心円状になります。円の中心部には、当然のことながら‘ブラック・プリンス’が位置しています。もちろん、事件の数が増えれば増えるほど位置を確定する精度は向上してゆきます。探索者たちがこの方法に気づいた当初は、せいぜい半径1km程度の地域が特定できるだけです。

片桐由理を気づかれることなく尾行、調査してゆくと、彼女が「拝　幻一郎」という名の男を捜していることがわかります。しかし、‘ブラック・プリンス’のオーナーは村井静江名義にされているので、めったなことでは彼の住所は見つけられないのです。由理は、静江のことは名前と、かつて父の召使いをしていた人物だということくらいしか知りませんが、この方面からの手がかりを握っているのは彼女だけです。

村井静江を捜すのは、幻一郎本人を捜すのよりもずっと簡単です。市役所で〈言いくるめ〉と、続いて〈図書館〉に成功すれば、探索者たち、由理ともに静江が‘ブラック・プリンス’にいることを発見できます。

警察に幻一郎の捜索を依頼した場合は、1日ごとに1D100ロールを行ない、10以下が出たら見つかったことになります。また、警察に静江の捜索を依頼した場合は、1日ごとに1D100ロールを行ない、50以下が出たら見つかったことになります。

探索者たちがまだ星の精モドキに対面していないのであれば、襲われている人を助けようとして駆けつけ、返り討ちにされてしまった警官に虫の息の下からいろいろとおそろしげな情報を伝えさせてもよいでしょう。

ブラック・プリンス：

‘ブラック・プリンス’は別荘地から4kmほど離れた県道沿いに建つホテルです。このホテルのことを調べようとしても、役に立つようなことは何ひとつわかりません。かつてここに泊まった客を捜そうとしても、ほとんどの人が通りすがりですから、見つけようがないのです。

この周辺の土地は、ほとんどが空き地か農業用地になっていて、唯一目立つ建物はわずかにこのホテル自体だけです。

ホテルは地上3階、地下1階建です。入り口にはシャッターが下りていて、照明はすべて消えてひっそりとしています。幻一郎は、最後の実験におよんで誰にも邪魔されたくなかったので、ホテルを閉館にしたのです。地上2～3階の構造はほとんど同じです。館内は、非常に清潔に保たれていますが、もう1月近く誰ひとりここに立ち入らなかったと見え、埃が溜りほうだいになっています。

1階：

部屋1：ホールです。入り口は自動ドアで、DP15ポイント、装甲4ポイントを有するシャッターが下りています。シャッターを(ぶち破らずに)開けるためには、〈機械修理〉に成功する必要があります。

部屋2：フロントです。各部屋の鍵とマスター・キー、シャッターや非常口の鍵が壁にかかっています。過去2年分の宿帳が置いてありますが、1番新しいもの(最近3月分)を除けば、後はすべて同じ人物によってたくみに偽造されているものです。〈経理〉に成功した者は、このことに気づきます。

部屋3：従業員の居室です。畳敷きという点を除けば、間取りは客室と同じです。バス・トイレが付属しています。中はきちんと整頓されており、つい最近まで誰かがここで暮らしていたことがわかります。〈目星〉に成功すると、ちゃぶ台の裏にソケットがあり、そこに奥の従業員用エレベータに通じるドアの鍵と、各「死の部屋」のスライド・ドアを開ける鍵とがはまっているのが見つかります。

部屋4：客用エレベータ。1階から3階までを結んでいます。

部屋5：101号室。普通の客室です。バス・トイレ、ダブルベッドひとつが付属しています。シーツはきちんと整えられ、床もきれいに掃除され

ています。天井にはスプリンクラーがあります。防音設備は完璧です。
部屋６：102号室。普通の客室です。
部屋７：103号室。ここは「死の部屋」です。ちょっと注意深い者なら、この部屋の窓には他の部屋と違って頑丈な鉄格子がはまっているのが判ります。ドアはリモート・コントロールで完全に閉鎖され、さらに天井のスプリンクラーからはガスが噴射されるようになっていますが、これは(徹底的に分解調査しないかぎり)１時間や２時間では見つけられません。

ベッドの脚付近を調べると、じゅうたんに付いている脚の跡が微妙にずれているのが見つかります。〈機械修理〉と〈目星〉に同時に成功すると、わずかな力をうまくかけるとベッドががたんと片側に持ち上げられるようになっていることがわかります。ベッドをどけてさらにじゅうたんをめくると、剥き出しになった床に鍵のかかったスライド・ドアがあるのが発見できます。このスライド・ドアは地下に死体を落とすためのシュートです。
部屋８：従業員用エレベータ。地下１階から地上３階まで通じています。しかし、「緊急停止ボタン」と「係員呼び出しボタン」を同時に押すと、地下１階よりさらに下の地下壕へと下りてゆきます。
部屋９：別棟の小型ボイラー室。重さ70kg(ＳＩＺ値12として扱う)の鉄ぶたのかぶさったマンホール様の縦穴がありますが、これは地下20ｍの地下壕にまでまっすぐ通じており、星の精モドキはここを使って出入りしています。鉄ぶた周辺の床で〈目星〉を成功させると、コンクリートの上にかすかに血痕が付着しているのが発見できます。縦穴の中には猛烈な臭気が漂っているので、ガスマスクなどの装備なしにここをロープで降りていこうとする者は、その途中で窒息してしまうでしょう。

２階：

部屋１：客用エレベータ。
部屋２：201号室。普通の部屋です。
部屋３：202号室。普通の部屋です。
部屋４：203号室。普通の部屋です。
部屋５：204号室。普通の部屋です。
部屋６：205号室。ここは「死の部屋」で、しかも「スイッチが入れられた」状態になっています。誰かが部屋に入ってドアが(勢いで)閉まった途端、仕掛けが自動的に作動します。ドアと窓はロックされ、スプリンクラーからは致死性のガス(毒としての効力値は18)が噴き出してきます。ドアはＤＰ20、装甲10を有し、窓ガラスもＤＰ10、装甲10を有する強化ガラスです。ガスは10分間(50戦闘ラウンド)部屋を満たした後、排気口を通して自動的に吸い取られ、何の痕跡も残しません。

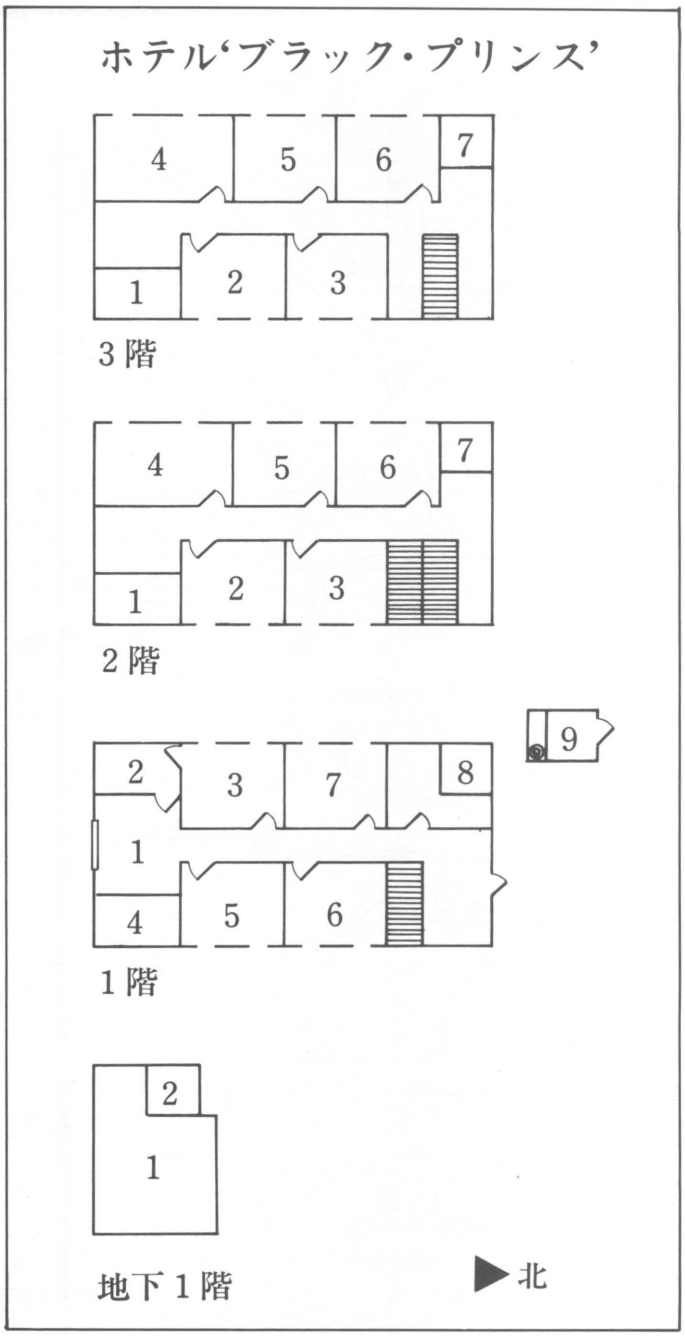
この罠にかかったキャラクターたちは、毒ガスによる直接的なダメージに加えて、“窒息”も適用されます。
部屋７：従業員用エレベータ。

３階：

部屋１：客用エレベータ。
部屋２：301号室。普通の部屋です。
部屋３：302号室。普通の部屋です。
部屋４：303号室。普通の部屋です。
部屋５：304号室。普通の部屋です。
部屋６：305号室。普通の部屋です。
部屋７：従業員用エレベータ。

地下１階：

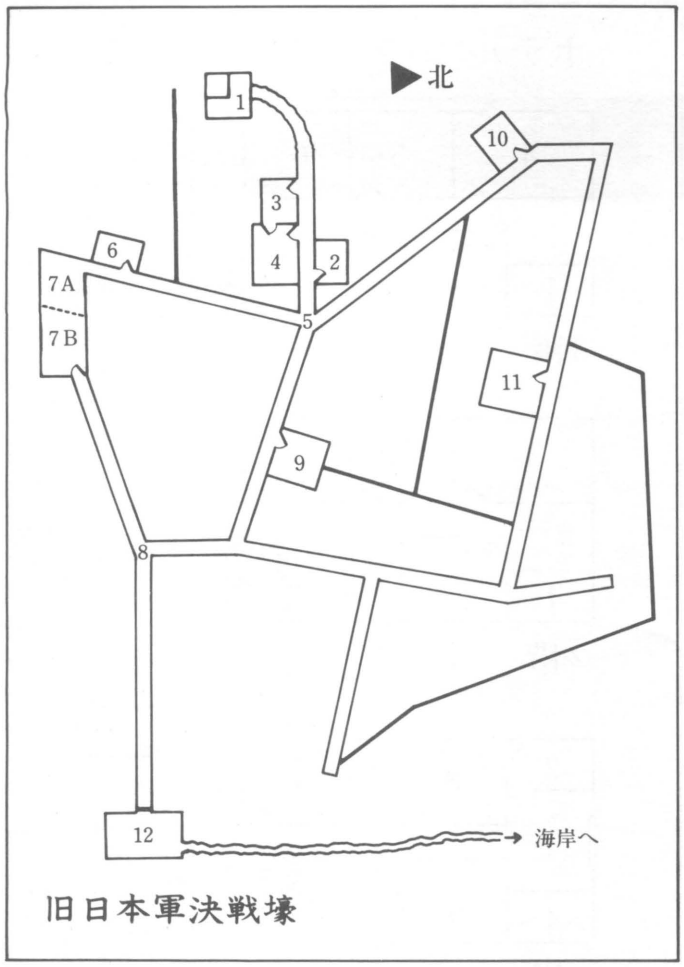
部屋１：リネン室です。クリーニング業者から届いたまっさらのシーツ類と、汚れたシーツ類とが分けて置いてありますが、特に変わったものはありません。
部屋２：従業員用エレベータ。



旧日本軍決戦壕：

世間からはとうの昔に忘れ去られた日本軍の本土決戦用の地下壕で、完成はしていないもののかなりの規模を持っています。陸軍にいた幻一郎はこの壕の存在をずっと以前より知っていて、‘ブラック・プリンス’がその真上にあるのをさいわい、これを買取って地下との連絡口を作って、自分の研究施設を築いたのでした。

地下壕の内装は原則としてコンクリート仕上げで、指定されている場所以外は通廊には照明の類いはいっさいありません。
部屋１：‘ブラック・プリンス’の従業員用エレベータの終点。この部



旧日本軍決戦壕

屋のドアにも、上と同じ鍵が掛けられています。

部屋２：幻一郎の居室。様々な生活用品や家具が置かれています。ベッドそばの小机の引き出しの中から、ノート６冊組の日記が見つかります。１冊を読むのには、どんなに急いでも 20 分間はかかります。日記の内容は主に山梨における研究時代からのもので、出雲王朝やスサノオの祭儀に関する記述はありません。

これらを読むと、幻一郎が研究してきたこと、地球上のありとあらゆる人間に異常とも言える憎悪を抱いていること、異次元からある存在を呼び出そうとしていること、そしてそれに成功したこと、などが明らかにされます。呼び出した「もの」は養うのに血液が必要なので、それを調達するために‘ブラック・プリンス’に「巧妙なる細工」をしたことや、飼育の苦労にもかかわらず、この「もの」の力は絶大で、それをうまく利用することによって(それがどんな方法かについては記されていません)超人の力を得ることもできるのではないか、とも記されています。

また、幻一郎は「夕泊麗子」なる人物を師とあがめ、自分の研究はそのほとんどを彼女の上げた偉大な成果に負っている、ともここに記しています。由理は、この人物の名前に心当たりがまったくありません。この日記をすべて読んだ者は１Ｄ６ポイントのＳＡＮ値を失い、２％のクトゥルフ神話知識を獲得できます。

部屋３：書斎。立派な黒檀造りの書棚、机などが並んでいます。湿気を防ぐためにエアコンが設置されており、それは今でも作動し続けています。並んでいる本の大半(2,000 冊前後)は普通のオカルト書と医学の専門書です。真に重要な書物は机の上の棚に並べられています。

まず『陀厳教(だごんきょう)儀式』。これは江戸時代中期に書かれた『ルルイエ異本』の妙訳(古文)です。読んだ者は－２Ｄ８ポイントのＳＡＮ値を失い、９％のクトゥルフ神話知識を獲得できます。呪文倍数は×３です。

さらに、何らかの古い書物から拝が翻訳して抜き書きしたと思われる以下のようなノートがあります。〈クトゥルフ神話〉に成功した者は、この本というのが『ネクロノミコン』に違いないことに気づきます。

手がかりⅠ－Ａ参照

机の一番上の引き出しの中には、.45 口径オートマチック拳銃(コルト・ガバメント)が１丁と、予備の弾倉４つが入っています。

部屋４：実験室です。床には複雑な魔法円にも似た図形が描かれています。ドアに向かいあう方の壁面には、幻一郎が星の精を召喚した際に使用した出雲３種の神器のひとつ、ヤタノカガミが埋めこまれています(“ヤタノカガミ”の項を参照してください)。他に目立つものとしては、手術台とピカピカに光る恐ろしげな器具類、それに様々な薬品類です。

奇妙なことには、鏡の前の床にはズタズタに引きちぎられた男物の衣類一式が散乱しています。衣類を手にとって調べると、ヌルヌルした粘液が付着しているのがうかがえますが、〈クトゥルフ神話〉に成功するとこの粘液は小型の神話生物の分泌物であることがわかります。

この部屋には拝が自分の研究と実験の経過に関して記したぶ厚いノートが２冊あります。これらを読んだ者は、拝が世にもおぞましい人体実験をこの場所で繰り返してきたことを知り、１Ｄ 10 ポイントのＳＡＮを失いますが、怪物の正体が人間の血を吸わないかぎり肉眼には見えない強力な異世界の生物であることがわかります。

また、ノートを読んでそれぞれＩＮＴ×３の値のロールに成功したキャラクターは、《ズカウバの香》呪文、《マインドブラスト》呪文、《クトゥグアの招来》呪文、《アザトースの呪詛》呪文、そして《星の精の従属》呪文を習得できます。

他に、表紙に『レポートNO.2　夕泊麗子』とだけ簡潔に表題が記されているファイルがあります。ファイルは相当に古いものらしく、中の紙はすっかり黄ばんでいます。内容は、医学と魔術とごちゃごちゃにしたようなものです。これを記した人物は(筆跡が違うので、幻一郎でないことはすぐにわかります)かなり高度な知性の持ち主ではあるが、完全に発狂していたらしく、何が書いてあるのかを理解するためには〈アイデア〉ロールに失敗して、さらに〈知識〉ロールに成功する必要があります。

ファイルには、遠い昔に祖先が有して精神的かつ肉体的な能力を、魔術と医学の力を借りて、再び子孫の身の上に発言させる方法に関する詳しい理論が、こと細かにしたためられています。ファイルの著者は、実際にそのようなある一族を実験台にこれを実行し、比較的短い時間でかなりの成功をおさめたと書いてあります。さらにこの研究のために、著者は何十人という人間を犠牲にして幻一郎がやっていた以上におぞましい実験を続けていたようです。このファイルを読んだキャラクターは１Ｄ８ポイントのＳＡＮ値を失い、〈クトゥルフ神話〉の成功率が６％増大します。

このファイルを読んでいると、次のような気になる一節につきあたります。

手がかりⅠ－Ｂ参照

さらにこの部屋には、一方の壁に沿って正体不明のスイッチ類と電話機、それに全部で４台のＣＲＴがありますが、これは上で待機している静江の連絡に従って、客の入った部屋のドアと窓をロックして、中にガスを送りこむためのリモート・コントローラーと、客室にある隠しカメ

ラによる集中監視装置のコンソールです。ドアのわきの壁には、中和剤が充填されていつでも使えるようになっているガスマスクが3つ、かけられています。

地点5：探索者たちがこの角を曲がった途端、全身を細かい穴だらけにされて血液を吸い取られ、すっかりカサカサになってミイラ化した死体が先頭のキャラクターの腕の中に倒れこんできます。もちろん、これは村井静江のなれの果てです。先頭を行く者はSANチェックに失敗すると1D8ポイントのSANを失い、それ以外の者はSANチェックに失敗すると1D6ポイントのSANを失います。通路の先の方から、とてつもなくいやな臭いが漂ってきますが、それは部屋6に近づくにつれてどんどん強くなってゆきます。

部屋6：星の精モドキの棲み家です。怪物は、2日に1度の狩りに出かけている時以外は常にここにいます。探索者たちがうかつな行動をとったり、大きな音を立てたりすると、怪物が気づいて襲いかかってくる可能性があります。この部屋の中は、とてつもない臭気が充満しており、うかつに中に入った者は窒息してしまいます。また、この部屋のすぐ外にいる者でも、5分間ごとに自らのCON×5ロールを行なってこれに失敗するとたまらなくなって吐いてしまい、HP1ポイントを喪失します。床にはドロドロした腐汁状のもの(人間のタンとクサヤの干物、それに全長2㎜ほどのウジの大集団とをいっしょくたにしてよくかき混ぜたような感じです)が一面に広がっており、この光景を見た者はSANチェックに失敗すると1D3ポイントのSANを喪失します。'ブラック・プリンス'の部屋9(ボイラー室)のマンホールはここに通じています。ここには照明はありません。

部屋7：星の精のもとの餌場、つまり死体の部屋です。上のホテルで殺され、あるいは眠らされた客はシュートによってまず部屋7Aに落とされます。それからより分けられて、星の精の食料となるものは部屋7Bに移され、それ以外のものは実験材料として部屋の外に運び出されていたわけです。

この部屋はあたり一面、さっきの村井静江のような、腐ることさえ許されずに半ばミイラ化した死体だらけです(ざっと見ただけでも100体近くあります)。この光景を見てSANチェックに失敗した者は、1D8ポイントのSANを失います。

この部屋には照明の設備があります。部屋7AとBとの間は、後から増設された鉄の格子によって隔てられています。部屋6にはとうてい及ばないにしても、この部屋にもまた吐き気を催すような臭気が漂っています。

地点8：地点5と同じく、部屋7から漏れる異様な臭気が漂い始めます。ここから部屋7に近づくにつれて、その臭いはますます強くなってゆきます。

部屋9：空き部屋です。照明はありません。

部屋10：(人間用の)食料倉庫です。食料品の入ったダンボール箱や木箱、麻袋が山になっていますが、特に変わったものはありません。照明の設備はあります。

部屋11：軍の燃料庫だった部屋です。今でもガソリン、重油など約600㎘が残っていますが、中身はだいぶ揮発して部屋中に充満しており、非常に危険です。部屋の外からでも匂いによってそれとわかるでしょうが、あえて中に立ち入った者は1分間ごとに〈忍び足〉を行なわねばなりません。ひとりでもこれに失敗し、さらに〈幸運〉ロールに失敗するとガソリンに何らかの火花が引火したことになり、部屋の中にいる者は4D10ポイントの、ドアから10m以内にいる者は2D10ポイントのダメージを、それぞれ被ります。

ただし、靴も服もすべて脱ぎ捨ててから部屋に入る者は、ドアの開閉の際だけに幸運ロールを行なえばよく、後は引火の危険性はまったくないものと考えます。

照明の設備はありますが、スイッチを入れた瞬間に自動的にスパークによってガソリンが点火されてしまいます。

部屋12：軍の弾薬庫です。榴弾砲や迫撃砲の弾薬、装薬類が山積みになっていますが、武器そのものは(小火器と言えども)ひとつもありません。ここに火を点けて地下壕を吹き飛ばそうとする場合、ありあわせの材料を使って導火線を作るのには、〈機械修理〉または〈電気修理〉に成功することが必要で、また1mこしらえるのに5分間かかります。導火線は1m燃えるのに6D10秒かかるものとしますが、この時間については1mが完成するごとにその分についてキーパーが新たに計算し、プレイヤーたちには教えません。

しかしながら、誰か1人が後に残って自らの身を犠牲にして弾薬に火を放つのであれば、そんなややこしい手順はいっさい無用です。

この部屋には照明があります。また、他の部屋とは違ってここにだけは、DP30ポイントと装甲12ポイントを持ち内側から鍵をかけられるようになっている鋼鉄製のドアがあります。

弾薬箱の積み重なる奥に行って〈目星〉に成功すると、小さなドアに隠された抜け道があるのを発見できます。この抜け道は、約2㎞先の海岸に面した洞穴に通じています。

通気口：地図中で黒い太線によって表されているのは部屋や通路を結んでいる通気口です。高さ1.8mの天井に近いあたりに開いていますが、SIZ値12以下のキャラクターしかこれを通ることはできません。通気口を進むキャラクターの移動速度は、通常(すなわち歩く場合の)の3分の1になるものとします。

ヤタノカガミ：

ヤタノカガミは古代出雲王朝の3種の神器のひとつで、拝家の崩壊の際に焼け落ちた屋敷の残骸の下に埋もれたのを、1948年に復員してきた幻一郎が掘り出したものです。彼は、20年におよぶ研究の挙げ句、ようやくのことである程度はこの鏡を使いこなすことができるようになりました。

ヤタノカガミは直径およそ70㎝、厚さおよそ3㎝の円形の鏡です。表側はそのすべてが鏡面となっています。裏側には、南,南西,西,北西,北,北東,東,南東の8方位と、人の世界,神の世界,死者の世界,そして外宇宙を含めた8つの世界とその相互の関係とを表す「ヤタ」の紋様が彫刻されています。〈オカルト〉ロールに成功した者にはこれがわかります。

精密な計測器によって正確な寸法を調べてみると、ヤタノカガミはほぼ完全な真円であることが明らかになります。円周のどの部分で直径を計ってみても、0.01ミクロンの違いもないのです。

鏡は、銀に似てはいますがはるかに固い、未知の金属でできています。一体構造で、どこを見ても継ぎ目の類いはありません。鏡面でさえもはめこみ式などではなく、鏡の本体そのものが磨かれたものです。大きさに比べると重量は以外に軽く、たったの15㎏ほどです。

通常の方法ではヤタノカガミを破壊したり、溶かしたりすることは絶対にできません。たとえ120㎜戦車砲を至近距離から撃ちこんだとしても、鏡には傷ひとつつかないでしょう。また、非破壊検査を行なおうとしても、超音波はもちろん、強度のX線でさえもまったく通しません。

また、ヤタノカガミの鏡面にある程度以上の大きさの物理的な力を加えると、鏡はその運動量をビーム状の熱エネルギーに変換してそれが来た方向に反射します。すなわち、例えば鏡面に向かって銃弾を発射したキャラクターは、次の瞬間、はねかえってきた熱線によって身体を貫かれてしまうことになります。熱線のダメージは、便宜上、命中した武器の通常のダメージの5倍と考えることにします。ただし、銃器や砲弾、爆発やあるいはレーザーのようなものの場合には、10倍となります(.22

口径の拳銃ならば、10Ｄ4ポイント)。熱線のダメージに、“貫通”したかどうかは関係ありません。熱線の命中率は、相手が鏡に対して行なった攻撃の命中率と、まったく同じであるものとします。

裏面の「ヤタ」の紋様の内側には、紐またはベルトを通せるようになっている穴が3対で計6個、飛び出しています。これを使って、ヤタノカガミを盾として使用することもできます。盾として使っている場合、そのキャラクターの正面から攻撃を行なってそれが命中したら、さらに1Ｄ100ロールを行ないます。飛び道具および銃器の場合は60%の確率で、また刀や棍棒、前脚などの場合は80%の確率で、その攻撃はキャラクターの身体ではなくてヤタノカガミに命中したことになります(キャラクターが姿勢を低くして鏡の後ろに身を潜めているような際には、攻撃はよりキャラクターに命中しにくくなります。キーパーが判断してください)。この鏡はあらゆる運動量を吸収／反射してしまうので、何が命中しようと、これを構えているキャラクターがその反動を受けることはありません。ただし、ショットガンあるいは爆発によるダメージを受ける場合だけは、鏡に命中したかどうかの判定は行なわず、単にキャラクターはその攻撃の本来のダメージの2分の1(端数切り下げ)を被るものとします。

「ヤタ」の紋様が示すとおり、ヤタノカガミは世界と世界、次元と次元の間に道を開き、また閉ざす力を持っています。これらの魔力に関しては、補追資料中の“ヤタノカガミ”の項を参照してください。

ヤタノカガミの鏡面は、あたかも流れる水銀か何かのように、絶えず瞬き、動き続けて休むことはありません。この鏡面をまともに覗きこんだ者は(たとえ鏡が「作動」していないときでも)、他の世界の情景やそこの空気を直接自分の脳にありありと感じたような気持ちになってしまいます。この場合、そのキャラクターはＳＡＮチェックを行なって、失敗したら1Ｄ8ポイントのＳＡＮを失い、成功してもやはり1Ｄ3ポイントのＳＡＮを失ってしまいます。同時に、このＳＡＮチェックが成功したかどうかに関係なく、キャラクターの〈クトゥルフ神話〉知識が1%増大します。

鏡面に直接手で触れても、何の悪影響もありません。触った様子は、周囲の気温に関係なく、常にひやっとした感じです。

ヤタノカガミは地下実験室のコンクリートと鋼鉄の壁面に作り付けの状態ではめこまれています。どんな方法を使っても、このシナリオの中ではヤタノカガミを壁から取りはずすことは絶対に不可能です。大量の爆薬を使えば、壁を破壊して鏡をはずすこともできますが、そんなことをすれば地下壕が崩れてこの部屋全体が土の下に埋まってしまうのは明らかです。

由理がヤタノガガミから2m以内に近づくと、鏡面は突然それまでの静かな銀色の律動に変えて、落ち着いた虹色の光を放ちながら輝き始めます。光は結構明るく、暗闇の中でもこれだけで本が読めるほどです。同時に、まるで薄い鋼鉄板を高速で振動させているかのような高くて澄んだ「ぶーん」という音色を発し出します。由理がこの部屋から外へ出るか、そのまま10分間ほど待つと、この光と音は止まります。これは、ヤタノカガミが由理をおのれの主人の一族の1人として認めた証で、他の拝一族の者(片桐優子や夕泊蘭子)が初めて近づいた際も、同じように反応します。ただし、「作動」していない場合に限られます。

星の精モドキ：

星の精モドキは、拝　幻一郎と彼が召喚した星の精とが合体した新生物です。姿かたちの基本は人間ですが、カエルの卵を思わせるような半透明でマダラのある肉は弾力がなくてブヨブヨしており、とんでもないところからかぎ爪状のものや目玉状のもの、あるいは鼻状のものが飛び出したり、ぶらさがったりしています。頭に相当する部分はなく、そのかわりに肩口に左右非対称の巨大な肉こぶがつきだしています。そしてその肉こぶの左側には、肉を柔らかくする時に使うハンマーでたんねんに叩いて少々デフォルメしたような幻一郎の顔が付いています(写真を通してよく知っている由理にはすぐそれとわかります)。そしてその鼻(?)からは絶えずあぶくが吹き出し、口(?)はよだれをたらしながらわけのわからないことをブツブツつぶやいているのです。

星の精モドキは知能は高くはないのですが、狡猾です。キーパーはこの点を心に留めて怪物の取る行動を決めてください。

星の精モドキは普段は肉眼では見えません。人血をすすることによってのみ、しばらくの間、膨れあがった真紅の肉体を衆目に現すことになるのです。ＳＩＺ　15相当の人間の血を吸った星の精モドキは、以後の1Ｄ6ラウンドの間は肉眼でも見ることができます。星の精と違って、飛行能力はありません。よって、殺人の現場には怪物の脚の皮膚(と、呼べるのなら)からジクジクとにじみ出す被害者自身の血液によって足跡が刻まれることになります……怪物が再び不可視となって空中に溶け失せるまで。この足跡を初めて見た際にＳＡＮチェックに失敗した者は1Ｄ3ポイントのＳＡＮを失います。

星の精モドキの全身には細い触手が何十本となく生えており、これによって相手の肉体をズタズタに切り裂き、またこれによって血を吸い取ります。戦闘に際しては、この怪物は1ラウンドに6本の触手と、それに加えて両手を使って攻撃を行なうことができます。触手が命中したら、1本につき自らのＳＴＲ対11(触手のＳＴＲ)の抵抗ロールに成功しないかぎり、相手は脱出できず、以後のラウンドでは自動的にその触手に血を吸い取られてます。また、このようにして触手が1本からみつくごとに、その相手に対する怪物の腕による攻撃の成功率は10%ずつ向上します。

星の精モドキには、《星の精の従属》呪文はまったく影響を及ぼしません。

星の精と同じく、不可視状態になっている際は、星の精モドキに対する攻撃の命中率は通常よりも50%低下します。ただし、近接戦闘を行なう場合は、その攻撃の命中率は通常の半分になるものとします。

その他のルールに関しては、星の精のそれに準じるものとします。

星の精モドキ

ＳＴＲ　27　ＣＯＮ　20　ＳＩＺ　33　ＩＮＴ　7
ＤＥＸ　14　ＰＯＷ　14　ＨＰ　27　移動　7

武器：	命中率	ダメージ
触手(6本)	50%	1Ｄ3ポイントのＳＴＲの吸い取り
腕(2本)	35%	1Ｄ6＋3Ｄ6

装甲：6ポイント。さらに1ラウンドに2ポイントの割合で、喪失したＨＰが自動的に回復してゆきます。また、あらゆる銃器による攻撃は、通常の半分のダメージしか与えることができません(貫通した場合は2倍)。刃物や火炎、電流などは普通にダメージを与えます。

ＳＡＮ：この怪物を見てＳＡＮロールに失敗したキャラクターは1Ｄ10ポイントのＳＡＮを失い、成功したキャラクターも1Ｄ3ポイントのＳＡＮを失います。

呪文：星の精モドキは、呪文の類いをいっさい知りません。

新たに登場する呪文：

《ズカウバの香》

この「呪文」は実際には、ある種の魔法の香の製法です。この香を作るには7種類の異なった材料が必要で、しかもそれらをある決まった日の決まった時刻に混ぜなければなりません(厳密な材料や時間は、キーパーが決めてください)。

まる１晩をかけて材料を混ぜ終わったら、製造者はＭＰ10ポイントを消費して香に魔力を与えなければなりません。そしてさらに１週間、毎晩１時間ずつ欠かさず月の光を浴びさせることによって、ようやくズカウバの香は完全に出来上がるのです。

神話体系の生物(種類にかかわらず)を魔術によって召喚しようとする際にズカウバの香をイチイまたは樫の木を燃やす炎に投じると、その生物に対する《召喚》呪文および《従属》呪文の成功率が、それぞれ20%ずつ増大するものとします。

しかしズカウバの香を併用しても、《召喚》や《従属》呪文の成功率が96%以上になることはありません。

ズカウバの香は、《招来》や《接触》の呪文を唱える際には、何の助けにもなりません。

１回の作業につき、４回使用できるだけの香が作れるものとします。

《マインドブラスト》

この呪文をかけるには、１Ｄ３ポイントのＳＡＮ値と、10ポイントのＭＰを消費することが必要です。そして、術者のＭＰ対呪文の目標となる者のＭＰによる抵抗ロールを行なって、これを成功させねばなりません。また呪文の目標となる者は、距離30ｍ以内の術者から見えるところにいなければなりません。

呪文が成功したら、目標となった者はただちに１Ｄ４ポイントのＳＡＮ値を失って、一時的な狂気に陥ったのと同じ状態となります。この呪文の効果は、20から犠牲者のＩＮＴを引いた時間だけ続きます。その後、犠牲者は正気を取り戻します。

《苦痛の緩和》

これは、魔術というよりはむしろ原始呪術に近い呪文です。

この呪文をかけるには、３ポイントのＭＰを消費することが必要です。ＳＡＮ値の消費は必要ありません。この呪文をかけると、ひどい肉体的な苦痛にさいなまれている者を、１時間だけ無感覚にすることができます。また、狂気の人間に対して使用すると、その者を１時間だけ正気に戻すこともできます。

結末：

探索者たちがよほど馬鹿なことをしでかさないかぎり、雄少年は最後までなるべく生き残らせるようにしてください。由理は、探索者一行を逃がしてから、父親を道連れに(できれば弾薬庫を爆破させて)壮烈な最後を遂げさせるのがよいでしょう。プレイヤーたちがやたらと(警官隊の突入のような)力に頼って怪物に立ち向かおうとするのであれば、容赦することなく手痛い目に遭わせてやることです。

また、話の筋道がどうであれ、シナリオの終わりには、必ず地下壕の弾薬庫に火をつけて、‘ブラック・プリンス’とその周辺を跡かたもなく吹き飛ばさなければなりません。これは、シナリオIIへの重要な布石になりますから、くれぐれも忘れないように。

星の精モドキを永遠に葬り去り、夜の町を襲う真紅の恐怖を取りのぞくことができたならば、生き残った探索者は各々１Ｄ10ポイントのＳＡＮ値を獲得できます。さらに、立花　雄少年も精神が正常な状態で生き残っているのであれば、探索者たちはさらに１Ｄ６ポイントずつのＳＡＮ値を得られます。

手がかりⅠ－Ａ：(古代の魔道書からの抜き書き)

……つらつら思えば、なべて人間の肉体はもろく、しかしてその心と魂とはさらにもろい。もっとも小さき「かの古きもの」の、もっともか弱きしもべの肉体と魂に比してさえ、さながら永劫の流れの前に置かれたただ１本の枯れ枝のごとく、もろく、弱いのだ。この宇宙の中で、誰が支配し、裁き、決め、しかして栄える運命にあり、また誰が支配され、裁かれ、決められ、しかして滅びる運命にあるのか。それは、弱きものである人間の口にのぼらせることではあるまい。

……だがしかし、神秘の中の神秘、謎の中の謎をきわめたる人間は、時にしておのれの生まれながらの運命を越え、「かのものども」の偉大なる力を持つに至りしと聞く。その者ども、太古の法を学びし魔術師どもは、かつて翼の生えたもの、地を這うものが住まいしぬばたまの夜に傲然と立つ都市より、千万の死者と千万の食屍鬼のみが闊歩する暗き地底より、果ては誰もその名を知ることもない黒き時間の狩人の走る冷たき異界より、力を持つものを呼び来たらせ、その肉の力と魂の力とを奪い我がものとしたのである。人の肉を持ちながらすでに人の肉を越え、人の魂を持ちながら人の魂をすでに越え、やがて「かの古きもの」らの大いなる都市、荘厳と栄光をきわめたる都市に入るを許される。

……「かの古きもの」らの力の一端を食らうその術は、「ことば」、「わざ」、しかして「こころ」。エイボンの記し書より、その暗き術をここに記そう。

……だが、決して忘れてはならない。もっとも小さき「かの古きもの」の、もっともか弱きしもべと言えども、そをあなどりてはならないということを。彼らの肉と魂の偉大さ、邪悪さ、しかしてけがらわしさは、とうてい並の人間の身に生まれたところの思い及ぶところではない。気をつけるがよい。しかして心するがよい。太古よりこれまで、この術により「かの古きもの」の力の一片をわがものとなした者の数のいくばくかということを。また、「かの古きもの」らが夢見るままに黄昏の光に照らされしその影さえ認めたことがないにもかかわらず、愚かにも「彼ら」の偉大さを学ぼうと試み、その逆に「彼ら」の永遠の玩具となされたやからの数の多きを。かのやからどもの肉体はすでに「彼ら」の所有物と化し、またかのやからどもの魂は冷えきった辺土を今なおさまよい、泣き叫んでおるぞ。

……だが「覚悟」の類いは無用。あらゆる人間の思い、恐れ、嘆きなどは、「かの古きもの」らの永き夢に比すれば、何ほどのこともなし。児戯に同じ。

……汝らは未だ知らず。「永遠」の言葉の意味を。そして切れることなく紡ぎ続かれる大いなる夢の真実の意味を。それを知るのは「かの古きもの」らと、そして「黄昏の天使」のみ。「黄昏の天使」は人でもなく、獣でもなく、神でもない者である。「黄昏の天使」は、神の肉体を食らい、神の魂を食らった者である。

手がかりⅠ－Ｂ：(タ治麗子のファイルの一節)

「大いなる王国」。これこそ神秘、これこそ至上。正統にして唯一真実なる神々をあがめる国。

かつては暗き神々の栄光に満たされ、無知と野蛮の世界に唯一女王として君臨していた偉大なる王国……その失われた支配者たちを、3,000年の時を越えた今、このわたしが世に復活せしめようとしている。そして、かの支配者たちの力を借りて、わが積年の希望もついに実現しようとしている。

かの支配者たち、男神一族の血統を受け継いだわたしの娘、由美。暗き神々の巫女、祭司にして祭壇にして生け贄なる者……彼女と彼女の兄との子供が、間もなく生まれようとしているのだ。

この子……「王国」の最後にして最大の継承者にしてわが孫なる子は、やがて立ち上がり、その身に「真実なる神々」の力、「ダーク・トリムルティ」の一角を宿すだろう。そして鏡と玉がこの子に従うのだ。剣は未だ見つからずとも。

この子……知と、力と、そして美とを兼ね備えたる子、人の宿命を負うあらゆる者のうちでもっとも優れたる子は、神の血肉を食らいて、人と神とを結ぶ者、「黄昏の天使」として生まれ変わるであろう。

この子……男神家の血と、そして「銀の黄昏」の高貴なる伝統とを一身に集めたる子、「黄昏の天使」は、その軍馬なるヲロチにまたがりて世界を駆けめぐるであろう。世界と人間どもとがヲロチによって焼き尽くされたその日に、神々は帰還され、再び地球をわがものとされるであろう。「黄昏の天使」の招きに応じて、「這い寄る混沌」が嘲笑を浴びせ、かくてその主人たる「王」と「副王」とが玉座を占める。

このようにして、「ダーク・トリムルティ」は完結するのである。

シナリオII：ブルーシャドウ

Blue Shadow

不吉な雲が空を覆い、町は虚無よりの風に侵されてゆく……悪夢なのか、幻なのか。魂を脅かす青い影。愛は、死の力をも越えるものなのか。

シナリオ開始時：
1990年、5月。

はじめに：

探索者たち、そして片桐由理の死を賭けた冒険によって、拝　幻一郎、いや星の精モドキはついに打倒されて勝浦市は救われた……かのように見えました。しかし古代王朝の遺産である神器ヤタノカガミは、拝　幻一郎の邪悪な意志と野望とを秘めて、消え去ることなく今なおこの世界に潜み続けていたのです。

そして、亡き由理のたった1人の妹、優子の身体に隠された恐るべき秘密とは……生きとし生けるものの心を狂わせる青い風とともに、再び恐怖の刻が訪れようとしている。

プレイヤー用情報：

あの悪夢のような事件から1年近くが過ぎ、生還を遂げた探索者たちも再びウソのように明るく、気楽な日常生活へと戻っていました。

だが、春もそろそろ佳境に近づいたそんな5月のある日、探索者のうちのひとり(少なくとも“真紅の戦慄”の冒険に参加した者で、できれば片桐由理と親しかった者が良い)の元に1通の手紙が届きました。

手がかりII-A 参照

優子の家の住所は千葉県鴨川市で、勝浦市の15kmほど西にあります。おそらくは由理の思い出に心を痛め、また優子の言葉の裏に何か尋常でないものの存在を直感した探索者たちは、ともかくまず鴨川へと向かうことにしたのでした。

キーパー用情報：

拝　幻一郎自身は確かに滅ぼされましたが、彼の邪悪極まる研究のいくつかは、主を失ったまま今なおこの世界に生き残っていました。ひとつは、‘ブラック・プリンス’の地下研究所にあったヤタノカガミです。この神々の力を持つ鏡は、‘ブラック・プリンス’およびその周辺地域を破壊しつくした大カタストロフにも傷ひとつつけられることなく、膨大な量の土の下に埋もれたままとなっていました。

吸血鬼事件の詳しい真相が世間に知らされることはありませんでしたが、だからこそよけいにさまざまに脚色された噂が人々の間に流布され、‘ブラック・プリンス’の周辺は世にも呪わしい土地として再び開発されることもなく、しばらくの間は怖いもの見たさでやって来る子供たちを除けば、立ち入る者さえほとんどない有様でした。

しかし、物欲は結局「迷信」に勝ります。ここの土地を一挙に安く買い上げた東京のある観光会社が、「死のホテル」事件を逆手に取って、一種の猟奇博物館を中心とするリゾート施設を建設しようともくろみました。土地を買い取ったのが1月で、4月の半ばには早くも工事の一部が始まりました。5月の始め、ついに土中にあった鏡がブルドーザーによって掘り出されました。

さて、星の精を召喚する術を確実に行なうために、幻一郎はこの異界につながる鏡におのれの血液をたらし、吸わせていました。そのため、古代王朝の末裔である幻一郎の意識と肉体のいくらかをも、鏡は共有することとなったのでした。鏡は、知性こそ有してはいないのですが、拝の狂的な欲望と目的意識とがさらにデフォルメされ、歪んだかたちで残されています。そこで、拝が限りなく望んでいた「大いなる力」の獲得を実現するために、満月の光によって呼び覚まされたのでした。

コントロールする者を欠いたまま「作動」したヤタノカガミは、よりによって虚無の世界へとつながってしまい、そこよりすべてを破壊し尽くす青い風をこの世界へと吹き出し始め、同時に、この世に残された幻一郎のもう1つの分身……優子を呼び出しにかかったのです。

幻一郎の実験の対象は、自分の子供にも及んでいました。優秀な医学者でもあった彼は様々な薬品と、それまでに鏡を通して呼び出していた異世界の(不完全な)生物の体組織を接種することによって、やがて生まれてくるであろう自らの子供を超人(彼にしてみれば超人なのですが、我々の目から見ればそれはおぞましい怪物に他なりません)にしようとしました。この狂った所業に気づいた彼の妻はついに、すでに2歳になっていた長女の由理を連れて家を出ていったのです。そして翌年、生まれたのが優子でした。

幻一郎の予想と異なり、優子はどこから見てもごく普通の人間の子供でした。しかし、その身体と精神の隠れたいくらかは異世界の産なのです。幻一郎の意識を受け継ぐ妖鏡は、おのれの正当な主人である拝一族の血と、そして異世界の血とを持つ優子に働きかけ、彼女の身体に眠る怪物的な力を目覚めさせ、自らと一体化させることによって拝があくなく求めていた「大いなる力」を発動させようとしているのです。ひとたびこれが現実となってしまったら、もはや触れた者をなべて狂わせてしまう虚無よりの風がわれわれの世界を席巻するのを食い止める術はなくなるでしょう。

探索者たちは、亡き由理の遺志を継いで藤枝優子を守るとともに、この世界の危機をも救わねばならないのです。

藤枝邸：

藤枝優子の屋敷は鴨川市の郊外、山岳部に6kmほど入った閑静なところにあります。屋敷は小高く盛り上がった見はらしの良い丘の上に建ち、周りをすずやかな林に囲まれている2階建の大きな洋館です。探索者たちが屋敷のこと、あるいは優子のことについて近所の住民に尋ねると、たいていの人は気の毒なのと気味悪いのとが複雑に入り混じったような表情で応対します。

探索者はここで、住人に尋ねる場合には〈信用〉に成功するごとに、また公機関(郵便局や警察)あるいは使用人に尋ねる場合には〈言いくるめ〉に成功するごとに、以下の各情報を得られます。

(1)：藤枝の屋敷には現在、女中ひとりとともに若い未亡人が暮らしているが、どうもこの頃「よくない病気」にかかっているらしい。
(2)：1～2週間ほど前からこのあたりには妙なものがうろついているし(しかし、探索者たちがどんなに捜しても、その「妙なもの」を実際に見たことがあるという人物を見つけることはできない)、また犬や猫が変死を遂げたりしているのだが、どうもそれは藤枝の屋敷に関係あるらしい。
(3)：春だというのに、夜になるととんでもなく底冷えすることがある。それも、ある限られた1地域(日によって異なる)に限って。

探索者たちが屋敷の呼び鈴を押すと、頑固そうだが感じのいい初老の女中が出てきて、一行を応接間に通してくれます。しばらくそこで待つと、階段をゆっくりと降りてこの家の女主人が現れますが、"真紅の戦慄"の冒険に参加した者は彼女を一目見てあっと驚くでしょう。藤枝優子の面立ちは、それほど亡き姉にそっくりなのです。

藤枝優子：

女性、24歳。片桐由理の妹。高校を出るとすぐある投資会社に就職しましたが、やがてその美貌と知性と人柄とをそこの若きオーナー、藤枝秀一に見染められて退職。19歳で結婚しました。夫となった秀一は名門の出ではあるが親戚一同からは変人扱いされ、孤立している男で、かつやり手の実業家でした。子供こそ生まれなかったものの、夫婦は4年の間幸福に暮らしていました。しかし、去年の9月、秀一は突然の自動車事故によって他界してしまったのです。

優子は秀一の共同経営者としてもかなりの辣腕を振るっていたのですが、夫の死をきっかけに一時事業から手を引いてひっそりと暮らしだしました。しかし、それから半年後。気味の悪い怪事件が彼女の身辺で頻発するようになったのです。

名前のとおり、優子は心やさしい女性です。姉と違って自分からどんどん前に出て行くような積極性はありませんが、性格にはぴしゃりと一本芯が通っており、外見と異なって臆病だったり、気弱だったりすることはありません。由理を炎に例えるならば、優子は雪に当たるでしょう。しかしこの2人の姉妹の魂の奥底を流れるものは、同じなのです。

優子は藤枝の一族からは完全な他所者と見られており、姉の由理と、父親がわりに小さいころから面倒を見てきてくれた山岸鳴空老人、そして探索者たち以外には本当に心から彼女の力になってくれそうな人物はどこにもいないのです。

優子は、父の幻一郎のことはもちろん、拝一族や出雲王朝のことに関しても何ひとつ知りません。

基本的には、このシナリオはラブ・ストーリーです。できることならばキーパーは、探索者のひとりと優子とが恋仲となるように物語を進めていってください。シナリオの最後、すべてが片づいた後で2人の結婚式が行なわれるようであれば、まさに完璧なるハッピー・エンドと言えるでしょう。

優子は、以後の各シナリオでも重要な役割を果たすことになるNPCです。キーパーは、わざと優子を殺すようなことをするべきではありません。彼女が死ぬことがあるとすれば、それは探索者たち自身が全滅するときです。

優子のCONの本来の値は20、POWの本来の値は18です。

藤枝優子
STR 8 CON 10 SIZ 12 INT 15 POW 14
DEX 13 APP 17 EDU 16 SAN 82 HP 11
技能：言いくるめ 30%、応急手当 50%、泳ぎ 60%、経理 75%、コンピュータ・ソフトウェア 45%、自動車運転 40%、信用 70%、心理学 60%、討論 65%、図書館 45%、法律 40%、英語会話 50%、英語読み書き 75%

坂田芳子：

女性、54歳。古くから藤枝秀一に仕えている女中で、彼の死後もなお、未亡人である優子のそばを離れようとはしません。今年に入ってから起こった怪事件によって他の使用人たちが残らず辞めてしまった後も、このおばさんだけは気丈にも踏み留まって優子の心の支えになり続けています。

独身。性格は頑固ですが、ひとたび探索者たちが信用と信頼に値する人物であるということがわかれば(それを身をもって証明するのは、あくまで探索者たち自身です)、できるかぎりの協力を惜しまないでしょう。少々迷信深いのが欠点と言えば欠点です。料理の腕前は抜群で、またユーモアのセンスも顔に似合わずかなりのものです。

優子は彼女のことを「おばさん」と呼んでいますが、芳子の方では優子のことを「奥様」ではなくて「お嬢様」と呼んでいます。

坂田芳子
STR 6 CON 14 SIZ 10 INT 12 POW 11
DEX 7 APP 9 EDU 12 SAN 50 HP 12
技能：言いくるめ 60%、応急手当 65%、機械修理 40%、心理学 35%、電気修理 25%、値切り 90%、料理 100%

優子の話：

優子はネグリジェにガウンを羽織って出てきますが、こんな格好で失礼します、少し具合が悪くて伏せっていたものですから、と探索者たちにことわります。実際、彼女はかなりやつれた様子で、まるで悪性の貧血かなにかのように見えます。

しかし、探索者のうちの医師が申し出て〈診断〉に成功しても、何ら彼女の身体に異常を認めることはできません。ただひどく疲労しているようだとしか言えないのです。

優子はまず探索者たちに、姉の由理から彼女に宛てて最後に届いた手紙を見せます。

手がかりⅡ－B 参照

この手紙は便箋1枚に、鉛筆で大急ぎで走り書きされたものです。封筒の消印は勝浦市になっています。封筒には差出人の名前は記されていません。日付は、彼女が死んだ日の2日前です。

優子は由理のことをずっと心配し続けていたのですが、姉に迷惑がかかることになってはと思い、その言いつけを守って手紙のことは夫にも話していませんでした。以前の由理は母校でネパール仏教の研究をしていたので、優子は秀一には姉はその方面の調査のためにずっと海外に行っていると思いこませていたのです。

言うまでもなく、まず優子は探索者たちに姉のことを尋ねてきます。この際、作り話をするつもりなら探索者は〈雄弁〉に成功せねばなりません。これに失敗するか、また成功しても優子が〈心理学〉に成功した場合は、彼女は一行が姉の身に何か悪いことが起こったのを隠していることに気づいてしまいます。

(話せる範囲の)事情を詳しく説明して、由理がもはやこの世の人ではないことを正直に話した場合は、優子のＳＡＮチェックを行ない、失敗したら1Ｄ10ポイントのＳＡＮを失わせます。

姉の死のショックをひとまずは克服したら、優子は一行に自分の話をし始めます。

秀一が不慮の事故で亡くなって優子は気を落とし、事業からもすっかり手を引いて鴨川の屋敷にひきこもっていました。年が変わって春になると、夫のことは忘れられないながらようやく気分も好転してきました。けれどもその矢先に、奇怪な事件が起こり出したのです。

「最初にそれが起こったのは、」と優子は語り始めます。「ちょうど2週間前のことでした。朝起きると、女中の芳子さんが妙な顔をして言うんです。家の中のものがいくつか動いている、まるで誰かが夜の間に忍びこんだみたいだって。でも、扉や窓はしっかり閉まってるし、盗まれたものも特になにもなかったので、その時は芳子さんの気のせいで……本当はそういうことが一番気になる人なんですが……すませてしまったんです。」

しかしその翌日から、芳子の心配は決して杞憂ではなかったことがわかったのでした。真夜中1時頃になると、屋敷の中を「何者」かが確かにうろつき始めるのです。それから3日間に起こった主な現象は、

1：家具がゴトゴトと音を立てる。
2：あたりの空気がはりつめたようになり、ピキーン、とかパシッという音が走る。
3：廊下を誰かがゆっくりと歩く足音がする。
4：ヒソヒソ、ボソボソという話声がする。
5：青い、冷たい光がゆらゆらと揺れているのが見える。しかし、近づくと消えてしまい、また別の場所に光が現れる。

しかしいずれの場合も、家の者が勇気をふるって部屋の戸を開けたり、照明をつけたりするとあたりは何もなかったようにしんと静まりかえり、どこにも異変は認められないのです。

1週間目からはその「何者」かはとうとう屋敷の外に出て、まず庭を、ついには近所を徘徊し始めたのです。優子はジョーイというシェパードを飼っていたのですが、この犬は夜、異変が起こる時になると必ず吠えたてていました。しかし8日目の夜、ジョーイは突然吠えるのを止めました。そしてその翌朝、屋敷の外にでた若い女中は、犬が背骨を叩き折られて死んでいるのを見つけたのです(彼女はその日のうちに辞めてしまいました)。同様に、近所の家でもペットの犬や猫が夜中に殺される怪事件が続発するようになりました。届け出を受けた警察ではこれを変質者、または恨みを抱く者の仕業とみて調べているのですが、今のところ犯人は捕まっていません。

けれども奇妙なことには、屋敷中で優子自身だけが、これらの現象を1度も見たり、聞いたりしたことがないのです。この2週間というもの、彼女は体調を崩し、夜ベッドに入るとたちまち泥のように寝こんでしまい、よほど強く揺り起こしてもしないかぎり目覚めることのないような日々が続いているのです。しかし、朝になってもそれで気分が良くなるわけではなく、頭はほとんど四六時中ガンガン痛み、食欲もありません。熱はなく、病院に行っても特に悪いところはないと言われ、せいぜい精神安定剤を処方してくれるのが関の山です。

もうひとつ妙なことは、春だというのに怪現象が始まると必ず背筋をゾーッとさせるような冷風がどこからともなく巻き起こるのです。これは決して気のせいではなく、現に「何者」かが歩いた廊下や地面には霜や水滴が降り、部屋の寒暖計も明らかに6～8度は下がるのです。

もともとこの屋敷には芳子の他に女中が2人いたのですが、すでに辞めてしまっています。ひとりは犬が死んだのを見つけたその日に。もうひとりは3日前、自分の部屋の窓(彼女の部屋は2階でした)を誰かにノックされた夜の翌日に。

優子は探索者たちに、この現象の原因を探り、できることならばそれを追い払ってしまってくれるように頼みます。彼女は、どんなに気味の悪いことが起ころうと、秀一と過ごしたこの思い出の多い屋敷を捨てたくないのです。報酬として、彼女は300万円を申し出、アドバンス兼必要経費としてうち150万円を先払いするつもりでいます。

芳子の話：

もっとも多く怪現象に遭遇しているのがこの人です。彼女はもう、この事件を超自然的以外の原因で説明することをあきらめています。探索者たちが現象について質問すると、覚えているかぎりのことを話してくれますが、彼女の説明にはところどころ自分の推理や推測も混じっているので、その中から真に重要な部分をより出すのにはかなり苦労するでしょう。

彼女は、事件を引き起こしているのはこの屋敷にとりついた悪霊の類いで、それが何かの(正確に何というところまでは、思いつきませんが)はずみで呼び覚まされてしまったのだと考えています。ですから、ことあるごとに屋敷を出て「もっと落ち着いたところ」に移りましょうと、優子をしきりに説得しようとしています。

幽鬼：

これらの怪奇現象を起こしているのは実際には優子自身、正確に言えば優子の中に潜んでいた異世界の「身体」、幽鬼なのです。勝浦市にあるヤタノカガミの呼び掛けに応じて目覚めたこの幽鬼は、宿主の優子が眠るとその身体を抜け出して深夜、あたりを徘徊しているのです。

幽鬼は自分では肉体を有しておらず、また今はまだその力は弱々しい

ものにとどまっています。そこで、この怪物は深夜になると人間たちから魂の力を盗んで回っているのです。幽鬼の最終的な目的は、優子の精神を破壊し、彼女の肉体をわがものとして完全な力を手に入れ、兄貴分の分身である鏡が待っている勝浦市へと赴くことにあります。虚無の世界の力のほとんどはヤタノカガミそれ自体が有しているのですが、「頭脳」または「コントローラー」とでも呼ぶべき幽鬼の存在なしには、能力を100%フルに活用することがかなわないのです。

幽鬼は自分のＰＯＷを利用して攻撃を行ないます。攻撃を行なう際、幽鬼はＭＰ３ポイントを消費します。そして、幽鬼のＰＯＷと目標のＰＯＷとによる抵抗ロールを行ないます。これに勝つと、幽鬼はその相手のＭＰを１Ｄ６＋１ポイントだけ吸収してしまいます。この吸収したＭＰは、現在のＭＰ値とは別に記録しておき、その夜の新たな攻撃にこれを充てることはできません。この幽鬼の精神攻撃を受けて、抵抗ロールに敗れた人間は、ただちにＳＡＮチェックを行なわねばなりません。これに失敗した者は、１Ｄ４ポイントのＳＡＮ値を喪失することになります。

また、幽鬼は１ＭＰを消費することによって６kg相当の物を念動力で動かすことができます。探索者たちを害しようとする際は、幽鬼はまずこの能力によって階段を降りている者の足をすくったり、シャンデリアの綱を切ったり、バルコニーの手摺をはずしたりします。いよいよ自分の存在が脅かされて他にどうしようもなくなったような場合は、幽鬼は露骨な攻撃を行ないます。つまり、念動力を直接人間の身体に向けるのです。この方法を使うと、消費するＭＰ１ポイントにつき、同時に１Ｄ３ポイントのダメージを与えられます(犬や猫の背骨や首をへし折ったのはこれです)。一度に使用できるＭＰには上限はなく、またこの攻撃は命中判定ロールを行なう必要なく必ず成功します。念動力によって直接に攻撃を受けた者はＳＡＮチェックを行ない、失敗すると１Ｄ６ポイントのＳＡＮを失います。

一晩に「集めた」ＭＰ10ポイントごとに、幽鬼のＰＯＷは１増大します。幽鬼は、優子のＭＰを吸収することはできません。

毎晩、幽鬼のＰＯＷと優子のＰＯＷによる抵抗ロールを(幽鬼のＰＯＷが増大したかどうかにかかわらず)行ないます。幽鬼が勝った場合は、優子のＣＯＮとＰＯＷを１ポイントずつ減らします。幽鬼は念動力を用いて優子を傷つけることは決してしません。なぜなら、自分が十分な力(ＰＯＷ値)をつけないうちに優子を殺してしまうことは、決して望んでいないからです。

幽鬼はれっきとした生物であって霊魂の類いではないのですが、肉体を持っていないので、その存在は目にも見えず、触れることもできません。しかし、幽鬼が現れると、あたりの気温が急激に低下します。幽鬼からは、鏡と同じく「虚無の風」が吹き出しています。この風は物質には何の影響も及ぼさず、たとえその流れのただなかに紙片をかざしたとしてもピクとも動きはしないのですが、人間や動物にははっきりとこの世のものならぬ冷風として感じられるのです。虚無の風は、ドアや壁、衣服などを通り抜けて吹いてきます。

幽鬼は優子が目覚めている間は自由に行動することができません。しかし、優子を寝かさないようにするのは困難です。彼女は精神的にも肉体的にもクタクタに疲れきっているのですから。最後に眠った時から16時間を越える２時間ごとに１Ｄ100ロールを行ないます。そして最初のロールでは彼女のＣＯＮ×３、２番目のロールではＣＯＮ×２、３番目以降のロールではＣＯＮの値以上が出てしまったら、彼女はバタンと倒れ、以後少なくとも12時間はこんこんと眠ります。薬品の力を借りれば、ロールにいくぶん有利な修正を加えられるでしょうが、その判断はキーパーがしてください。もちろん、優子が眠ってさえいれば幽鬼は昼であろうと夜であろうとかまわずに行動を起こします。

さらに、幽鬼は優子の肉体からある程度以上離れて行動することができません。幽鬼の行動範囲は、優子の身体を中心とする、現時点における自らのＰＯＷ値×100ｍの半径内に限られます。

探索者たちが到着したその日の夜における幽鬼の能力値は以下のとおりです。

幽鬼(その１)：
ＩＮＴ：13　　ＰＯＷ：14

幽鬼そのものは実体を持たないのですが、ＰＯＷが20に達すると、冷風によってあたりの埃、凍った大気中の水分などが微妙に舞い上がって薄ぼんやりとした気味悪い女性の姿が輪郭として青く浮かび出すこともあります(霊魂に対するエクトプラズムと同じことです)。この姿を目撃してＳＡＮチェックに失敗した者は１Ｄ３ポイントのＳＡＮを失います。これを目撃してもＳＡＮを失わず、かつ自分の〈アイデア〉ロールに成功した者は、女性がなんとなく優子、または由理に似ていることに気づきます。キーパーは幽鬼が由理(！)に似ていることをプレイヤーたちに「思いつかせて」得意にさせて、結果的には探索活動をひどく混乱におとしいれてやるのも面白いでしょう。

ＣＯＮまたはＨＰが０になってしまうと、優子の肉体は幽鬼のものとなります。すなわち、この時から優子自身が幽鬼と化すのです。その瞬間、あたりの照明はいっせいに消え、バリバリ、パシン、という鋭い音が空気中を満たします。気温は急激に低下し、凍った水分が濃い霧となって漂い出します。(夜であれば)眠っている優子の身体から細い、放電状のエネルギーが何本となく発散され、全身がぼんやりと青く輝き始めます。そして、怪物は眼を開き、ゆっくりと立ち上がるのです。

肉体を手に入れた幽鬼は、まずあたりにいる人間(特に芳子と探索者たち)をできるかぎり殺すか、発狂させてから、勝浦市で待つ鏡のところに向かおうとします。探索者たちの抵抗が激しい場合には、幽鬼は彼らを殺すことをあきらめてそのまますぐに勝浦市へ行きます。

幽鬼は手のひらから吹き出す強烈な「虚無の風」、または腕によって１ラウンドに２回の攻撃を行ないます。虚無の風にまともに吹きつけられた者は、まず冷気によって１Ｄ10ポイントのＨＰを失い、またＳＡＮをも自動的に１Ｄ10ポイント失います。

虚無の風は直径２ｍほどの円筒形状に吹き出すので、その効果圏内にいて〈回避〉にしくじったキャラクターは、全員がダメージを被ることになります。この風による攻撃は銃器による攻撃と同じに扱い、“基本射程距離”は50ｍだと考えます。先にも言ったように、虚無の風はあらゆる固体をつきぬけてしまいます。物陰に隠れようとしてもまったく無駄なことです。

また、幽鬼の青く燃えるような両眼と目を合わせてしまったキャラクターは、幽鬼のＰＯＷと自分のＰＯＷとの抵抗ロールを行なわねばなりません。このロールに負けたキャラクターは、幽鬼に見つめられて半分夢うつつのぼーっとしたような状態になり、その次のラウンドに限り、いかなる行動も行なえなくなってしまいます。

幽鬼の姿かたちは美しい優子そのままなのですが、表情や動作は人間のものではありません。その身体からは青いオーラが放たれ、遠くからでもそれとわかります。彼女の歩く後には、白い霜が厚く残ります。行く手をさえぎる部屋の壁などの邪魔物は、何なくぶち破って進んで来ます。

幽鬼を倒すことに成功すると、冷気は去り、その顔はしだいにおだやかな表情と血色とをを取り戻し、やがて目覚めます。肉体が再び優子のものとなったわけです。しかし、由理の形見の弓を用いて幽鬼を殺したのでないかぎり、ボロボロに蝕まれた優子の命が再び元に復することは

なく、幽鬼に取りつかれた彼女のＣＯＮは12に、ＰＯＷは16に戻るのがせいぜいです。

幽鬼を倒し、同時に優子の肉体と魂とを完全に回復させる方法はただひとつ、鳴空老人から渡された由理の梓弓を武器として使うことのみです。この場合は、優子の能力値は彼女の本来の値（ＣＯＮ　20、ＰＯＷ18）に戻ります。

肉体を手に入れた幽鬼の能力値は、以下のとおりです。

幽鬼（その２）：

ＳＴＲ 32　ＣＯＮ 40　ＳＩＺ 12　ＩＮＴ 13　ＰＯＷ 場合による
ＤＥＸ 12　ＡＰＰ 17　ＨＰ　26　移動　10

武器	命中率	ダメージ
腕	50％	１Ｄ６＋２Ｄ６
虚無の風	40％	特殊

装甲：なし。ただし、魔法の武器による以外の攻撃はまったく効果がありません。弾丸や刃は、まるでものすごい弾性があるゴムのような皮膚によってあっけなくはじき返されてしまうのです。ただし、炎だけは通常どおりのダメージを与えます。

ＳＡＮ：幽鬼を見てＳＡＮロールに失敗したキャラクターは１Ｄ３ポイントのＳＡＮを失いますが、成功したキャラクターは何らＳＡＮの喪失を被りません。

呪文：幽鬼は、アザトースの呪詛、萎縮、アザトースの招来、ティンダロスの猟犬との接触、肉体の保護の呪文を知っています。

妖鏡の発動：

幽鬼のＰＯＷ値が18に達した夜の翌朝、テレビのニュースが恐るべき情報を伝えます。勝浦市に突然異常気象が発生し、また同時にその近辺の住人が集団で発狂するという事件が起こっているのです。マスコミも、まだいったい何が起こったのかを正確には把握していません。ただ、原因ははっきりしないもののすでに20人以上の死者が出ているという事実を報じるのが精いっぱいです。

探索者たちがそのまま待っていると、やがてテレビは現場からの中継画像を流し始めます。“真紅の戦慄”の冒険に参加し、かつ〈アイデア〉ロールに成功した探索者は、その映像が‘ブラック・プリンス’から1.5㎞ほど離れた場所からのものであることに気づきます。現場のリポーターはぶ厚い防寒服をまとい、あたり一面にはまるで真冬のグリーンランドかどこかのように凍りついており、ちらほらと警察や他の報道機関の関係者らしい人影も見えます。リポーターは、最初にこの現象が起こったのはどうも昨日の深夜らしいこと、その範囲はこうしている間にもますます広がっているらしいこと、気象庁でも原因はまったく不明だということ、などを伝えます。

しかしそのうち、ふいに画面を眼には見えない何か強力な波のようなものが通り過ぎたように感じられます。その刹那、今までしきりにしゃべっていたリポーターは急に頭を押さえてうめき出します。あたりにいる他の人々も同様で、全員が地に倒れてうめいています。リポーターは一瞬画面から消えるのですが、やがて起き上がってきます。だが、カメラに向けたその目の色はもはや正気の人間のものではありません。そして、冷気の中で、カメラに映されている人々はたがいに獣のようにすさまじい殺しあいを始めます。リポーターは、カメラマンらしい男と激しくとっくみ会いを展開するのですが、喉笛を食いちぎられ、頸動脈を歯で引きずりだされて息絶え、その真っ赤に染まった顔面はまたたく間に白い霜に覆われてゆきます。固定されているらしいカメラは、無感動にこのおぞましい情景を送り続けているのですが、画面はここでプツリと切られ、スタジオにいる青い顔をしたキャスターが震えを必死に隠そうとしながら出てくるまでしばらく真っ暗になります。この光景を目撃してＳＡＮロールに失敗したキャラクターは、１Ｄ８ポイントのＳＡＮを喪失します。けれども、この映像をほとんど始めから終わりまで見ていた者は、〈目星〉に成功するごとに以下の各々の点に気づきます。

（１）：リポーターが「かなり強い風が吹いて」と言っているのにもかかわらず、周囲の木の枝や、停まっている自動車の布カバーなどはまったく微動だにしていない。
（２）：カメラに映し出された空はとてつもなく厚い黒雲によって覆い尽くされているのに、それにしてはやけにあたりは明るすぎる。
（３）：映像が終わりに近づくにつれて、心なしか画面全体がごく薄い青っぽいフィルターのような影で覆われてきたような気がする。

マスコミも大混乱をきたしているらしく、それ以上テレビやラジオの前で頑張っていても、相互に矛盾した情報やとても信じ難いような突飛な情報などが次々に入ってくるだけです。ただ、この現象の力が及ぶ地域がじわじわと拡大しつつあることだけは確かだとわかります。

現象：

幽鬼の力がある程度に達すると、それに連動しているヤタノカガミは虚無界からの風をこの地上に吹き出し始めます。この風は幽鬼から発する風と同じ性質のものですが、ずっと強力で致命的です。

虚無の風は物質にはまったく影響を及ぼさず、生物の魂に直接働きかけてこれを破壊してしまうのです。また、周囲のエネルギーを根こそぎ奪うので、気温は著しく低下することになります。

幽鬼のＰＯＷが16に達した時点で鏡は風を吹き出し始めます。同時に上空には黒い雲が発生し、勝浦市の上空を手始めにじわりじわりと広がってゆき、やがては（鴨川市を含めて）千葉県の空すべてを覆ってしまいます。この黒雲は、以後シナリオの最後までずっと存在し続け、探索者たちがヤタノカガミの「スイッチを切る」のに成功した時点でやっと晴れます。キーパーは、物語の臨場感を出すために、この不吉な雲を巧みに用いてください。

幽鬼のＰＯＷが増大すると共に、風の効果が及ぶ地域は広がってゆきます。ＰＯＷと、鏡を中心とした風の効果半径との関係を以下に示します。

幽鬼のＰＯＷ	風の基本効果半径
16～17	1.5㎞
18～19	2.0㎞
20	3.0㎞
21	5.0㎞
22	7.0㎞
23	9.0㎞
・	・
・	・
・	・

鏡から、基本半径の半分～基本半径の距離内にいるキャラクターは、10分ごとに自動的に１Ｄ６ポイントのＨＰと１Ｄ６ポイントのＳＡＮとを喪失してゆきます。

鏡から、基本半径の４分の１～基本半径の半分の距離内にいるキャラクターは、10分ごとに自動的に１Ｄ10ポイントのＨＰと１Ｄ10ポイントのＳＡＮとを喪失してゆきます。

鏡から、０～基本半径の４分の１の距離内にいるキャラクターは、10分ごとに自動的に１Ｄ20ポイントのＨＰと１Ｄ20ポイントのＳＡＮとを喪失してゆきます。

どんな防寒装備に身を固めたとしても(たとえ宇宙服を着ても)、虚無の風がもたらす冷気のダメージから肉体を守ることはできません。

優子の身体を手に入れた幽鬼がひとたび鏡のところに達してしまったら、もはや虚無の風をとどめることは不可能となります。この時点で、探索者たちの敗北は決定的になります。それ以後は、１日に10㎞の割合で風はその力が及ぶ範囲を広げてゆくことでしょう。全世界がついには虚無界からの圧倒的な冷気と狂気によって征服されてしまうその時まで。

由理の部屋：

以前は、由理は休暇になると藤枝の屋敷を訪れて、長期滞在をしていました。由理が１年半前に失踪した後も、優子は姉の部屋にまったく手をつけようとはせずに、鍵をかけて由理が使っていた時のままにしたあります。

由理の部屋は屋敷の２階の、一番東の端にあります。部屋はもう長い間掃除もされていないので、家具や床の上には埃が積もりまくっています。しかし、屋敷の集中式エアコンによって換気は行き届いているので、書物や寝具などに痛みはありません。

部屋の中にはベッド、洋服だんす、ライティング・ディスク、本棚があります。

洋服箪笥の中は空っぽです。

ベッドには、興味を引かれるようなものは何もありません。

本棚に並んでいる本は、大部分が由理の専門だった仏教やヒンドゥー教、それに歴史や神秘哲学に関する研究書です。何度となく読み返されたらしくどの本もボロボロで、細かい丁寧な字でたくさんの書き込みがされています。全部で30冊程度と数は多くないのですが、非常に体系的に集められているので、ここにある専門書をすべて読破したキャラクターは(２，３週間はかかります)、〈オカルト〉技能が15%、〈歴史〉技能が10%増大するものとします。専門文献の他には小説その他の読みものが10冊ほど置かれています。

奇妙なことに、ここに並んでいる本のうち、悪魔崇拝と黒ミサとを扱ったユイスマンスの退廃小説『彼方』１冊だけが、上下を逆にされて置かれています。この本を棚から取り出して開くと、ページの間から小さな鍵がひとつ、ぽろりとこぼれ落ちます。しかし、この鍵が何であるかを示す手がかりは、どこにもありません。

本棚の上、踏み台に乗らねば見えない場所には木製の平たい箱があります。この箱の中にはシュリュズベリイ博士の『ネクロノミコンにおけるクトゥルフ』(英語)と、ゴールデン・ゴブリン・プレス版の『無名祭祀書』(英語)が油紙にくるまれて保管してあります。

ライティング・ディスクの上にはパソコンとヴィデオ・デッキ、それと汎用モニターが置かれています。３つある引き出しの一番上のものの中にはディスケットが11枚入っていますが、うち10枚には研究資料や論文がぎっしりと収められています。これらは皆、立派な研究成果には違いないのですが、執筆された日付はどのファイルも一昨年以前のもので、クトゥルフ神話とは特に何の関係もありません。これらのディスケットの内容すべてに一とおり目を通すには、最低でも４，５時間はかかります。

最後の１枚にはタイトルが付けられておらず、ただレーベルに赤い線が引かれ、「ＩＮ　ＥＮＧＬＩＳＨ」という言葉が書かれているだけです。このディスケットの中に収められているファイルを閲覧するためにはまず「ＢＥＹＯＮＤ」というパスワードを入力せねばなりません(パスワードはアルファベット、数字、漢字、ひらがな、カタカナの５とおりで入力されるようになっています。「彼方」や「かなた」、あるいは「ＫＡＮＡＴＡ」では駄目なのです)。

しかしパスワードを知らなくとも、〈コンピュータ・ソフトウェア〉技能に成功すれば、ファイルの中をのぞくことができます。このファイルにかかっているプロテクトの「手強さ」は、40%です。

パスワードを入力するか、あるいはプロテクトを破るのに成功したキャラクターは、ファイルを閲覧することができます。ファイルには、勝浦市内の、ある銀行の支店にある由理名義の貸し金庫を調べるように、という意味の言葉が入っています。

本棚の『彼方』のページの間にはさんであったのが、この貸し金庫の鍵に他ならないわけですが、ディスケット内の情報を見ないかぎり、それを知ることはできないのです。

真ん中の引き出しには筆記用具などの小物類と、伏せて置かれている写真立てが入っています。この写真立てに入っている写真には、10代前半の少女２人と彼女らの母親らしい女性が、どこかの公園の中らしい木だちを背景に写っています。

一番下の引き出しには、封筒に入れられた書きかけの手紙が入っています。封筒にはまだ宛名は記されていません。

手がかりII－C参照

優子に尋ねると、「先生」とは千葉市に住む山岸鳴空(みょうくう)という老人のことだとわかります。この人物は、拝のもとを去った優子たちの母親が、頼れる親族もなく非常に苦労して千葉市で暮らしていた頃から、色々と面倒を見てくれていた「無量光寺」という寺の住職です。優子も今でも時々手紙のやりとりをしているのですが、かつては２人を孫のようにかわいがってくれていました。鳴空はまた弓道の師範で、由理はほんの子供の時からずっと彼について弓を習っていました。鳴空老人の住所や電話番号は、優子がすぐ教えてくれます。

幽鬼は当然のことながら、探索者たちが由理のことをあれこれ詮索することを快く思っていません。探索者たちの調査が深夜に及ぶようだったら、優子の身体を抜け出した幽鬼はさまざまな手段を駆使して妨害にかかるでしょう。

場所１．銀行：

由理名義の貸し金庫があるのは、勝浦市内にある銀行です。妖鏡ヤタノカガミのある‘ブラック・プリンス’跡からこの銀行までの距離は５㎞です。もしも、虚無の風の効果半径が４㎞を超えた場合には銀行の行員を含めたこの区域の全住民が避難してしまうし、効果半径が５㎞に達してしまったら、銀行に行こうとする探索者たちは風のただ中をつっきらなければならなくなります(銀行の建物内に入れても、風の影響はあいかわらずだということに注意してください)。

銀行がまだ営業中であるなら(営業時間は午前９時から午後３時までで、土日は休業とします)、由理のデスクの一番上の引き出しにあった鍵を提示すれば、貸し金庫を開けることができます。

鍵を持っていない場合には、このシナリオが扱っている程度の期日内では、とうてい貸し金庫を開ける許可をもらうわけにはいきません。はっきりとことわられてしまいます。

銀行に行員がいないか、または貸し金庫を開けることをことわられてしまった場合には、探索者たちは非合法的な手段に訴えねばなりません。深夜、銀行に忍びこむためには、〈機械修理〉と〈電気修理〉に通常の２分の１の成功率でそれぞれ２回ずつ成功する必要があります。押し込みに失敗した際のペナルティは、状況に応じてキーパーが決めてやってくだ

さい。

貸し金庫の中にはヴィデオ・テープ１本と、薄いノート１冊とが収められています。

ヴィデオ・テープ：

貸し金庫に保管されていたテープを再生すると、由理が現れ、次のように語り始めます。

「これを見ているのが秀一さんか、それとも今はわたしも知らない他の誰かなのか、それはどうでもいいこと。ただ、わたしの意志を継いで、この世界にあってはならないものと知識とを捜し出し、叩き潰す決意を持つ人であることを望みます……」

テープの長さは45分間ほどです。前半分に含まれている情報は、クトゥルフ神話の基本的な知識や、拝　幻一郎が「超人」を目ざしていた狂った魔術師で、星の精を呼び出して自らの野望を実現しようとしていたこと、などすでに探索者たちが知っていることばかりです。

しかし後半20分ほどには、以下のような情報が含まれています。

(1)：拝　幻一郎が古い研究施設として使っていた屋敷は、東京との境に近い、山梨県の山奥にある中雄巣(なかおす)村という辺鄙な場所にある。

(2)：屋敷は今も幻一郎の所有になっているが、もう相当長い間無人になっている。由理はすでに２度この屋敷を調査しており、かなり危険な目に遭いながらも、書類などの証拠を発見している。

「中雄巣村の屋敷は、決してあなどっては駄目よ。いちばん大切な場所を守っていた奴はどうにかして片づけたけど、まだ邪魔者を全部取り除いたっていう確信はないわね。わたしひとりだけじゃあ、とっても屋敷を隅から隅まだ調べ尽くすことはできなかった。危険すぎるから。暗がりに不用意に踏みこまないこと。どうしてもそうしなければならないときには、必ず何人かが外で待機しておくこと。それから、書斎の罠には特に気をつけて。」

(3)：拝は、優子が母親の胎内にいる間に、その身体を使って何か恐ろしい実験を試みたらしい。

(4)：その実験はどうやら、「超人」を生み出すために胎児の細胞に異世界からもたらされた生物の組織を融合させるのが目的だったらしい。この実験が成功したかどうかは不明だが、実際に行なわれたことだけは確かである。

(5)：だから、何かがきっかけで優子の身に何らかのとんでもない変化が起こるかもしれない。

由理は最後に、こう言い残しています。

「もしも、もしも優子の身体と魂とが、うちに潜む邪悪な存在に食われ、乗っ取られてしまうようなことになったときは……もう、完全に望みがなくなってしまったようなときは……どんなことをしてもいい。あの子を、いや、その怪物を殺してしまって欲しい。それがわたしたちの世界と、そしてあの子の魂とを救う唯一の手段なのだから。できるならば……あの不幸な子を誰よりも愛している者が、それをやってください。わたしには、もうその機会は与えられることがないだろうから。あは……勝手なお願いね……」

そして、由理は目を伏せるとその姿は消え、後は画面にはノイズが流れるばかりです。

このヴィデオを見た者は、〈クトゥルフ神話〉が２％増大します。何かの手違いによって優子がこのヴィデオを見てしまった場合は、彼女は気絶し、ＳＡＮチェックに失敗すると１Ｄ８ポイントのＳＡＮ値を喪失します。そして、“病院”の項に示すように自殺を計ります。

ノート：

ヴィデオ・テープと一緒に保管されていたノートには、由理の手で《イブン＝グハジの粉》、《アザトースの呪詛》、《ヴールの印》、《苦痛の緩和》、《マインドブラスト》、そして彼女自身はついに習得する暇のなかった《スレイマンの塵》の６種類の呪文が、非常にわかりやすく体系化され、整理されて書きこまれています。ノートの厚さは50ページちょっとです。

このノートを研究しようとするキャラクターは、１つの呪文について自らのＩＮＴ×４の値のロールに成功するごとに、それを習得できます。１つの呪文に関しては、１週間にただ１回のロールしか行なうことができません。

場所２．無量光寺：

優子に教えられた住所に赴くと、無量光寺は簡単に見つかります。閑静な住宅地のはずれにある小さな寺です。

鳴空老人は68歳で、もう３年ほど前から身体をこわして寝こみがちですが、頭脳だけはいささかもおとろえてはいません。彼は、妻のひさえと２人だけで暮らしています。弓道の方は、もはや自分では教えられなくなったとはいえ、師範代を置いてかなりの弟子を抱えています。授業料などはいっさい取らない代わりに、寺の掃除などの雑用は全て弟子たちが行っています。

由理は、母親が死ぬ間際に言い残した言葉を聞き、どうすればよいのかを師であり、育ての父でもある鳴空に相談したのです。鳴空は、事態の裏に潜む敵が想像以上に強大であることを悟り、由理１人の力では危険だと彼女を止めました。しかし、結局は由理は鳴空にも何の連絡をしないままに(手紙はとうとう出さずじまいでした)、ある日大学に辞表を出し、忽然と旅に出掛けたまま姿を消してしまったのです。結局、彼女は自分以外の誰をも巻き込みたくはなかったのです。

鳴空は、由理と優子のことを非常に心配しており、自分の身体が思うように動かないことにいらだっています。

彼は、実のところ探索者たちが想像しているのよりもはるかに深くクトゥルフ神話に関わっており、また古代出雲王朝に関する知識も豊富に持っています。それどころか、彼こそは1947年に島根県を訪れ、麗子の恐ろしい計画と共に拝一族を劫火の中に滅ぼした５人の青年のうちの１人なのです。

けれども、事態がよほど容易ならざるところまで陥らないかぎりは、そのことをおくびにも出そうとはしません(彼は、人間が不用意にこの種の秘密に近づくことの危険性をよく承知しているのです)。優子も彼の過去については何も知りませんが、母親の話を聞いて自らの父親のおぞましい所業のことを知った由理にだけはかなりのことを明かしたのです。が、由理が古代出雲王朝の末裔であることや、自分がかつて彼女の一族を皆殺しにしたことだけは、とうとう話すことができませんでした。罪の意識があったことはもちろんですが、それ以上に、自分が実の娘以上にいつくしんできた由理に、この上さらなる心の重荷を負わせたくはなかったのです。

鳴空老人の過去は、シナリオIIIで探索者たちに始めて明らかにされることになります。今の時点では、キーパーはシナリオIIに記されている以上の知識を、プレイヤーたちに与えてはなりません。ただ、彼が「何か重大な知識と秘密をしょっているかもしれない人物」ということを、それとなく匂わせるようにプレイを行なえばよいのです。

このことから、鳴空老人は自分からすすんで探索者たちにクトゥルフ神話の知識や呪文を披露したりすることはありません。しかし、せっぱつまったことになれば、彼は自分が知っている範囲内で、役に立つ呪文

や、神話の怪物たちとの戦いかたを教えてくれるでしょう。

ただし、クトゥルフ神話に関係していない一般のオカルトや宗教に関する情報は、気やすく教えてくれます。

さて、由理がすでにこの世にないことを探索者たちが告げると(探索者たちがこのことを隠しても、〈心理学〉によって彼はおおよそのところを見抜いてしまうでしょう)、彼は「そうか。」と言ってしばらく目を閉じて何事かを黙想しますが、やがて妻を呼んで、寺の奥から白木造りで長さが2mほどもある細長い立派な箱を持って来させます。箱の中には、その昔由理が愛用し、無量光寺に預けたままになっている梓弓と1本の矢が入っています。鳴空は半身を布団に起き上がらせ、弓に弦を張りながら、「人智の理解を越えた相手には、こちらもまた、同じような手段で立ち向かうのも良いじゃろう。この弓は、由理坊が何よりも大事にしていたもの、言わば形見じゃ。あの子のこころざしを継ごうとしているあんたたちを、これに宿る魂がもしかすると救ってくれることもあるかもしれん。ま、お守りのつもりで持って行きなさい。」と言います。また、すでに優子となにがしかの恋愛関係にあるキャラクターが一行にいる場合は、「あんたが持っているがよろしかろう。」と言って彼に弓を渡します。

この由理の梓弓は、“長弓”として扱います。

また、話が優子のことに触れると、彼は優子の誕生が非常な難産で、もう少しで母子ともに助からなかったところだということを話してくれます。

鳴空老人は、“賢人”として扱ってください。

山岸鳴空

STR	9	CON	3	SIZ	10	INT	17	POW	20
DEX	5	APP	14	EDU	24	SAN	70	HP	7

技能：言いくるめ　80%、応急手当　70%、オカルト　80%、回避　40%、聞き耳　80%、クトゥルフ神話　29%、考古学　45%、忍び歩き　40%、信用　75%、心理学　100%、精神分析　65%、隠れる　80%、討論　70%、図書館　90%、法律　55%、目星　70%、雄弁　95%、歴史　90%、英語会話　80%、英語読み書き　80%、ラテン語読み書き　40%、ドイツ語会話　50%、ドイツ語読み書き　35%、フランス語会話　50%、フランス語読み書き　45%、古文読み書き　90%、中国語会話　60%、中国語読み書き　90%、サンスクリット語読み書き　50%、弓　100%、拳銃　20+基本命中率%、殴る　70%、蹴る　60%、頭突き　50%、絞める　70%

呪文：アザトースの呪詛、萎縮、弓への魔力の付与、ヴールの印、イタクァの招来、クトゥグアの招来、ヨグ＝ソトースの招来、ティンダロスの猟犬との接触、イグとの接触、催眠術、肉体の保護、ズカウバの香、クトゥルフのわしづかみ、スレイマンの塵

梓弓：

鳴空老人から渡された由理の形見の梓弓は、幽鬼を倒し、同時に優子の肉体と魂に加えられた傷を完全に癒すことのできる唯一の武器です。

肉体を手に入れた幽鬼によって探索者たちが真の危機にさらされたその瞬間、弓が自然とかん高くりんと鳴り出します。その響きは、まるで早く自分を取って怪物に矢を放つように催促しているかのように聞こえます。探索者が、自分が弓なんか持ったこともないのを承知でこれに矢をつがえようとすると、何か自身のものではないような強大な、それでいてやさしさに包まれた力が全身に満ち溢れてくるのが感じられます。そして弓と、それにつがえられた矢の双方が淡い金色に輝き始めます。日本史の素養のある者は、このとき、『出雲国風土記』にある野城大神と金色の弓矢の伝説を思い出すでしょう。この1撃に限り、その探索者の〈弓〉技能は95%で、基本射程距離は50m、最大射程距離は150mであるものとします(亡き由理の腕前なのです)。さらに、自分のSAN値が1D10ポイント増大します。

また、この梓弓を構えたキャラクターは、幽鬼の両目に見つめられて半催眠状態に陥れられてしまうことはありません。

矢はあたかも青い闇をつんざく金色の光芒のように飛んでゆきます。命中すると、いかなる武器をも通さなかった怪物の身体にびしっと突き立ち、幽鬼は2D8+4ポイントのダメージ(“貫通”命中した場合はこの2倍)を被ります。それでもまだ生きている場合は、続く1D6+1ラウンドの間、苦痛のあまり動けなくなります。幽鬼が苦痛で動けないでいる間は、普通の武器によってでもダメージを与えられるようになります。

幽鬼のHPを0にし、さらに1ポイントでもこの弓によってダメージを与えている場合には、甦った優子のCONは20に、POWは18に回復するものとします。さらに、優子のSANを2D10ポイント増大させます(狂気に陥っている場合は、回復するものとします)。

幽鬼が倒れると、弦はぷつんと切れてみるみる梓弓には無数の細かいひびわれが走り、生気が抜けてゆきます。そしてこの弓からは、2度と再び矢が放たれることはないのです。さらに、弓を撃った者の〈弓〉技能の成功率は30%増大します。

場所3．中雄巣村：

拝の屋敷のある中雄巣村は、山梨県は大菩薩峠の北にある鶏冠山の東麓、丹波渓谷からそう遠くない山中にあります。鶏冠山までは、東京都青梅市または山梨県塩山市から県道を使います。鶏冠山麓までの距離は、塩山市からは26㎞、青梅市からは45㎞です。

麓から中雄巣村までは、ひどい山道を歩くか、それとも自動車で何とか登るかのいずれかしか方法がありません。どっちにしても、鴨川市からここまではまる1日はかかります。道がおそろしく悪いので、自動車を使う場合は途中運転者は〈自動車運転〉を行ない、失敗したら何かアクシデントが起こって到着がさらに遅れたことになります。アクシデントの程度については、キーパーが決めてください。

村の人口は150人ちょっとです。村人たちは閉鎖的で、都会者はここではあまり歓迎されません。あたりにいる村人たちに幻一郎とその屋敷について尋ねるには、まず〈言いくるめ〉を行なわなければなりません。これに成功すると、以下のような情報が得られます。

(1)：村人たちは拝　幻一郎のことを、金持ちの学者くずれで、サディストの気がある狂人だったと考えている。
(2)：幻一郎は村人と必要以上の話をすることはいっさいなく、常に何かにいらだち、怒っているような感じだった。
(3)：ずいぶん昔にどこからか奇麗な花嫁を連れてきたが、3年もするといびり出してしまったようだ。
(4)：3，4年くらい前にどこかに移っていったようだが、その引っ越しのときはトラック一杯に荷物を積みこんで何回も往復して、いまだに村の語り草になっている。
(5)：引っ越した後も、本人または女中はちょくちょくと屋敷に帰って来ていたのだが、1年半ほど前からは、さっぱり姿を見掛けなくなった。

村人たちから聞き出せることは、ここまでです。もっと詳しいことを聞こうとすると、急におびえたような顔になって、話を止めて仕事に戻ったり、家の中に入ったりしてしまいます。ただし、探索者が〈言いくるめ〉に成功すると、その前に「あの鬼先生がいなくなった後でも、屋敷には今でもちゃーんと留守番が残っているんだ。余計な詮索はやめて、早く町

に帰るのが利口だよ。」とひそひそ声で言い捨てます。

駐在所／郵便局：

駐在所は村の中央にあります。駐在所の裏側が、民間委託の郵便局になっていて、駐在のおかみさんが局長兼たったひとりの局員をやっています。駐在は50歳前後で、おかみさんは夫よりも4，5歳年下に見えます。彼ら夫婦は、この村に来てから5年目になります。夫婦共に、自分たちが赴任するより前の村の出来事については、あまり知りません。

駐在は真面目で現実的な初老の男で、常に職務には忠実であろうとします。幻一郎がまことにもって鼻持ちならない人物であったことは認めますが、彼と彼の屋敷に関して村人がささやいている超自然的な風説は、どれも信じてはいません。この点で、彼は自分の妻にいささかいらだっており、それを隠そうともしません。

おかみさんの方は、ゴシップ好きな性格で、ただでさえ暇な郵便局は、昼下がりともなると手の空いた村人たち何人かの社交場のようになります。おかみさんの「都会者」に対する態度は、村人たちよりもはるかに友好的です。おかみさんは早口で、しかも彼女の話は時にして本筋を長々とずれたり、またとかく誇張や自分の想像に頼るところが大です。彼女は、自分が風の噂に聞いただけだったり、単に推理しただけのことをも、「事実」として語る癖があります。キーパーはこの辺に気をつけてください。

彼女は、幻一郎のことを気の狂った医者だと思っています。20年くらい前に、だまして結婚した奥さんと子供とを追い出したことになっていますが、実際にはこっそり殺してしまって、屋敷のどこかに埋めたと推理しています。だから、幻一郎が住んでいた頃はもちろん、今もなお屋敷や村の中で「気味の悪いこと」が起こるのは、殺された奥さんと子供のタタリというわけです。

「気味の悪いこと」について探索者が聞くと、おかみさんは色々と恐ろしげなことを話してくれますが、その要点はだいたい次のようなことです。

(1)：幻一郎が住んでいた頃は、嵐の夜などは時々、ちらちらと明滅する妖しげな光が屋敷の上空に現れたりした(もっともおかみさんは、それを実際に見たことはない)。

(2)：2，3年ほど前の夜中、2人の村人が突然行方不明になって、今もなお手掛かりひとつつかめていない。おかみさんによるとこれは、その頃に村と周辺の山の中を徘徊していた「目に見えない鬼」の仕業に違いない。

(3)：幻一郎のいなくなった今でも、屋敷からは奇怪なうめき声が聞こえたり、犬とも猫ともつかない動物の群れが近くを走り去ったりすることがある。また、家畜が鋭い牙によって食い殺されていることが時々あるのも、この「幽霊屋敷」と何かの関係があるに違いない。

由理も、中雄巣村を訪れた時に、ここに聞きこみに来たことがあります。2人とも、写真を見せるまでもなく尋ねさえすれば彼女のことを思い出すでしょう。けれども、彼女の素性や、この村に来た詳しい目的などはいっさい知りません。幻一郎の屋敷に興味を持っていて、異常とも言えるしつこさでそれについて聞きたがっていたことは覚えていますが、おかみさんは彼女を怪しみ、うさんさく思ってほとんど情報になりそうなことは教えませんでした。

幻一郎が手紙を出したり、また彼に手紙が来ることはほとんどありませんでした。しかしつい1週間前、彼が屋敷から移ってしまった後で、はじめて彼に宛てた封書が来ました。彼女は一応この手紙を主のいなくなった屋敷に届けておいたのですが、何しろ幻一郎に来ただ1通の手紙だったので、彼女はよく覚えています。封書の裏の差し出し人記名欄には、たしか「GOD」とか「DDT」とかいう記号と、妙な動物の姿が書かれていました。

民宿：

中雄巣村には宿と呼べる類いのものはまったくありませんが、ここらへんに点在する石仏を見るためなどに、ごくたまに訪れる客相手に、民宿をやっている農家があります。

民宿の名はそっけなく「中雄巣村宿泊所」で、やっているのは尾形信昭という55歳の人物です。尾形は、いかにも頑固そうで口数が少なく、無愛想かつぶっきらぼうな性格で、いつもむすっとしているかのようです。どうしてこういう男が得にもならない民宿なんかやっているのだろうかと、探索者たちは疑問を感じるでしょう。

宿泊料金は、3食付きで1泊1人あたり5,000円です。幻一郎や彼の屋敷について尋ねても、尾形は「何も知らん。」とぼそっと言うだけです。しかし、探索者たちが由理のことを話すと、彼は興味を引かれたように見えます(これは〈心理学〉でわかります)。さらにここで由理の写真を見せるか、〈雄弁〉に成功するかすれば、尾形から情報を聞き出すことができるようになります。

尾形は昔は由理とその母親のことに同情し、色々気遣っていました。また、成人した由理は生まれ故郷に帰って来たとき、尾形にだけは自分の素性と、屋敷を調べたい理由とを(話せる範囲内で)話していたのでした。

尾形の話によると、幻一郎はここに住んでいた頃、外出することはほとんどなく、いつも屋敷にこもったまま朝から晩まで何かに没頭していたようでした。生活物資や日用品などは、すべて女中の静江(これも人当たりの悪い、いやな感じの女だったと言います)が買いに出ていました。10年くらい前から、幻一郎は土蔵の中で何かを飼っていたらしく、夜になるとそいつの吠え声やうなり声がかすかに聞こえてきました。その声は、尾形が聞いたことのあるどんな動物の声とも違っていたそうです。うなり声は、幻一郎がいなくなった後も時々聞こえていましたが、最後に由理がここを訪れた頃を境に、聞こえることがなくなりました(声の原因について、由理は何も話しませんでした)。

屋敷の上に奇怪な光がうごめくのも本当で、一番すごかったのは3年前のある嵐の夜で、直径数mほどもある虹色の火柱が、すごい音と共に屋敷の屋根に落ちました(もちろん、これは‘星の精’が召喚されたことによります)。

また、屋敷の周囲にうろついている動物は異様に大きなネズミで、彼はその1匹を叩き殺したことがありますが、見るからにむかむかするような代物だったと語ります。家畜や犬猫を食い殺しているのは、間違いなくそいつらに違いないそうです。

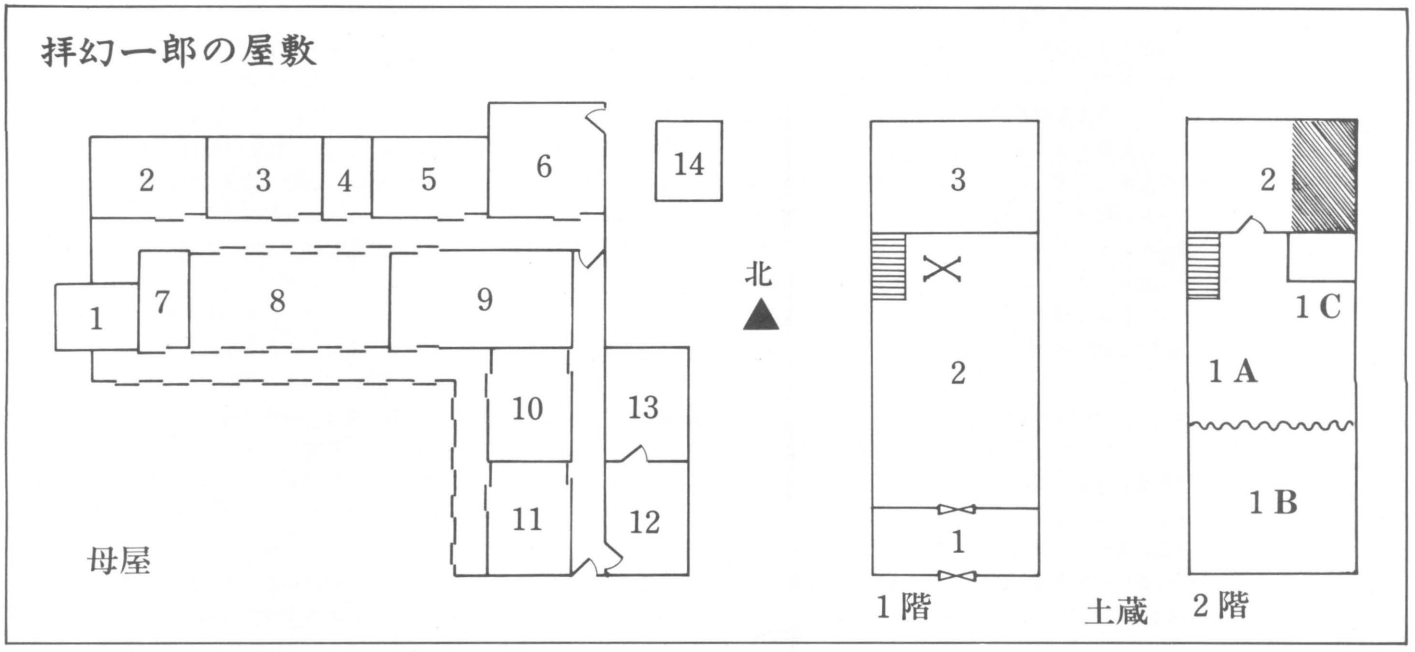
尾形信昭

STR	13	CON	14	SIZ	11	INT	12	POW	10
DEX	7	APP	8	EDU	13	SAN	50	HP	13

技能：応急手当　65%、泳ぎ　60%、機械修理　45%、聞き耳　50%、自動車運転　30%、心理学　25%、登はん　70%、目星　50%
武器：斧　20+20%、棍棒　20+25%

幻一郎の屋敷：

幻一郎の屋敷は村のはずれ、他の家がほとんどないあたりにあり、高さ2mの木塀に囲まれています。庭は荒れほうだいになっていますが、この荒れかたからは1年や2年どころか、もう10年以上も何ら手入れされていなかったことがわかります。



屋敷、母屋と離れの風呂場、そして土蔵から成っています。

正門には鍵がかかっていますが、門の横にあるポストの中には、幻一郎宛ての封書が入っています。封筒の裏側には、「G∴O∴T∴」という記号が、飾り文字で書かれていて、その下には十の首と十の尾を持つ竜のマークがあります。

手がかりII－D参照

母屋1階：

部屋1：玄関です。扉(STR 15、DP 13、装甲0)には鍵がかかっています。

部屋2：女中部屋です。押し入れにはボロボロになった寝具が収められています。特に変わったものはありません。

部屋3：部屋2と同じ女中部屋ですが、押し入れの中には何も入っていません。

部屋4：便所です。探索者たちが扉を開けたとたん、2D6匹のネズミが飛び出してきます。ネズミの群れは逃げ出すことなく、最後の1匹が殺されてしまうまで、異常な執拗さと狂暴さで探索者たちを攻撃してきます。ネズミの数1匹について群れはHP1ポイントずつをを有しているものと考えます。攻撃の成功率は、現時点で生きているネズミの数×5%です。攻撃によるダメージは1D3ポイントですが、これはネズミが何匹死のうと変化しません。

ここにいる群れにかぎらず、この屋敷に巣食うネズミたちはどれも炎や銃声をまったくこわがりません。殺したネズミの死体を調べて、〈動物学〉に成功するか、〈知識〉の半分の値のロールに成功した探索者は、それが普通のネズミよりもはるかに大型で、足の筋肉のつきかたや爪、歯も捕食のために特別に攻撃的な構造をしている新種、あるいは突然変異種であることに気づきます。また、脳も普通のネズミの倍程度に発達しています。

部屋5：空き部屋(和室)です。特に変わったものは何ひとつありません。

部屋6：台所。扉を開けると、中から鼻をつく腐臭が漂ってきます。調理用具、食器棚などがあります。食器類はどれもきちんと整頓されて収められています。部屋の真ん中には、死んで間もないと思われる大きな犬の死体がころがっていますが、その身体は何十という小さな歯によってズタズタに食いちぎられており、内臓は残らずひきずり出され、脳髄も頸に開けられた穴を通してえぐられています。

犬を殺したものは贅沢な性格らしく、食べ残した臓器の類いがあたりに散乱しています。この死骸を見てSANチェックに失敗した者は、1ポイントのSAN値を失います。表に面したところには通用口がついていますが、そこの鍵は外からこじ開けられています。

部屋7：納戸です。調度の類が多数しまってありますが、特に変わったものはありません。

部屋8：大広間(和室)です。床の間があり、掛け軸とブロンズの彫刻とが飾ってあります。掛け軸の方はネズミや虫にめちゃくちゃに食い荒らされてしまっており、判読もできない有様となっています。彫刻は高さ60cmほどで、全身を鱗がびっしりと覆っている多頭多尾の巨大な竜を、巨大な男性のひじから先の腕が支えている姿をかたどったものです。竜の首と尾はは全部で10本ずつありますが、そのうちの正面を向いている3本は、それぞれ鏡、古代の剣、まが玉を口にくわえています。“真紅の戦慄”の冒険に参加したものであれば、〈アイデア〉ロールに成功すると、そのうちの鏡は、‘ブラック・プリンス’の地下実験室に置かれていたものと同じものであるらしいことがわかります。

部屋9：和室の居間です。特に変わったものは何もありません。

縁側：鍵のかかった雨戸(STR 11、DP 6、装甲0)によって端から端までふさがれています。

部屋10：拝の妻(つまり、由理と優子の母親)の雪絵の寝室だった和室です。しかし、部屋の中は何ひとつ残さないようにきれいに片づけられており、今ではここが何に使われていたかはうかがうすべもありません。

部屋11：拝の寝室だった和室です。家具、寝具などがありますが、特に変わったものはありません。この部屋を出たところにある廊下のつきあたりには外へ通じる扉(STR 11、DP 8、装甲0)がありますが、内側から南京錠がしっかりとかかっています。

部屋12：拝の書斎です。洋室で、分厚い高級な赤いじゅうたんが敷きつめられています。窓のよろい戸はしっかりと閉じられ、さらに光と通さない黒いカーテンがおろされています。部屋の中には黒檀造りの机、壁に沿ってぐるりと部屋を囲む書棚、椅子、踏み台などがあります。この部屋の中は、すでに誰かが(もちろん、由理ですが)徹底的に捜索した跡があります。じゅうたんは切り裂かれひっぺがされ、書物の大部分は棚

からどけられ、机の引き出しもすみずみまでひっかきまわされており、まるで台風か何かが通り過ぎたような有様です。

書物のほとんどは黒魔術、呪術、異端信仰などに関するオカルトの専門書と医学の専門書で、東洋、西洋を問わずありとあらゆる国の文献が集まられ、ざっと数えてみただけでも5,000冊はくだりません。また、ナチやネオ・ナチの理論家たちの著書もあります。どの本にも、ろくでもないことしか書かれていないのはもちろんですが、クトゥルフ神話に直接関係しているものは置かれていません。

机の中には、興味を引かれるようなものは何も入っていません。隣の部屋13に通じる扉には、ルージュを使って「2－11」という数字が大きく書きなぐられています(もちろん由理が書いたのです)。扉の鍵は、すでにこじ開けられています。

部屋13：拝のコレクションの陳列室(洋室)です。部屋12と同じく、窓は鎧戸で覆われ、厚い黒カーテンがおろされています。床には部屋12から持ってきたものと思われる厚い本が1冊落ちていますが、長さ20cmほどの小さな矢によって貫き通されています。この矢を調べて見て〈目星〉に成功した者は、矢じりの先に何か乾いた物質が付着しているのを発見できます。さらに、〈毒物〉に成功したキャラクターは、その物質がトリカブト(毒物としての効力値18、時間がたっても効果に変化はない)であることに気づきます。

部屋の中は陶器、彫像、香炉などの類いがところ狭しとズラリと並べられています。これらはどれも、クトゥルフ神話に関係のある怪物の類いをかたどったものか、拷問、虐殺、乱交その他の世にもおぞましい情景をかたどった代物ばかりです。十分に明るい光のもとでこれらのコレクションを見た者は、ＳＡＮチェックに失敗すると１Ｄ３ポイントのＳＡＮ値を喪失します。コレクションの数は全部で46個で、45個は上下3段、横15列にきちんと並べられて窓と反対側の壁に沿って陳列されています。

これら部屋の中にずらりと並んだ彫刻のうち、上から2段目、左から11列目にある魚と人間の合いの子のような生物(〈クトゥルフ神話〉に成功するとダゴンあるいはハイドラであることがわかります)の彫刻は、〈目星〉に成功するとからくり仕掛けで中が開くようになっていることに気づきます。〈機械修理〉に成功するとこの隠し場所は開き、像の中から小さな鉄製の鍵が出てきます。

部屋12に通じる扉の反対側の壁には、特別大きく、また特別けがわらしい残りの1個がうやうやしく飾られています。これは高さ1ｍほどのブロンズ製の彫刻で、ぐにゃぐにゃした不定形の「生物」数体が支える円形の玉座に、おそろしく長いミミズ数匹を魚のはらわたと人間の目玉にこまかくからませたような存在が座り、触手を伸ばして人間を食らっているところを表したものです。像の台座には、「超人－人を超えるもの」と記された銘板が取り付けられています。この像を少し離れたところからじっくりと眺めていると、あたかも全体がぞわぞわと震えながら身じろぎしているかのように見えます。〈クトゥルフ神話〉に成功したキャラクターは、玉座を支えている不定形の生き物は‘異形の神々の従者’で、玉座に君臨しているのは他ならぬヨグ＝ソトース自身であることに気づきます。この迫真の出来のヨグ＝ソトース像を見た者は(その他のコレクションとは別に)、ＳＡＮチェックに失敗すると１Ｄ10ポイントのＳＡＮを喪失し、成功しても１ポイントのＳＡＮを喪失します。

このヨグ＝ソトースの像を揺らしたり、動かそうとして力をかけると、左の壁の上部がパカッと開いて、像の前方に向けてトリカブト付きの小さな矢が撃ち出されてきます。像の前にいるキャラクターは、〈幸運〉と〈回避〉とに同時に成功しないかぎり、この矢が命中して１Ｄ３ポイントのダメージを被り、さらに効力値18の毒の影響を受けます。トリカブトは、１～２分間で効き始めます。発射器には、現在3本の矢が装填されています。

ヨグ＝ソトース像の真向かい、部屋12に通じる扉の上には、大きな古めかしいモノクロの写真が額に入れて飾ってあります。写真はどう見積もっても40年以上前に撮られたものです。中央には年齢35歳前後の高貴な面立ちをした美しい女性が座っています(夕泊麗子です)。その向かって右には、年齢12,3歳前後の少女(拝　由美です)が立っています。

中年女性は普通の体格ですが、彼女と比較すると、少女の方は身長がおそらくは170cm程度で、年齢の割にはかなりの大柄であることがわかります。

少女は古代の巫女の格好をしていますが、その首にはにぶく輝くまが玉がかかっています。彼女の美しさといったら中央の女性のそれをもはるかに上回っているくらいで、特にそのまなざしは、黄ばんだ白黒写真を通してでさえ見る者の心を引き寄せ、同時に背筋を寒くさせるような恐ろしい魅力に満ち満ちています。探索者たちは、どこかでこの少女と会ったような気がしますが、〈アイデア〉ロールに成功するか、本人もしくは写真と見比べると、少女にはどこかしら由理や優子の面影が漂っていることに気づきます。

また、このふたりの向かって右には、他ならぬ‘ブラック・プリンス’の地下研究室にあった鏡か、それにそっくりなもののいずれかが置かれています。写真をはずして裏を見ると、「昭和十七年、王国」と筆で書かれています。

部屋14：離れの風呂場です。簡単に入ることができますが、中には変わったものは特にありません。

土蔵１階：

扉：土蔵の扉は鋼鉄製で、ＤＰ60と装甲20とを有しています。屋敷全体の古めかしい雰囲気にはそぐわないような最新式のシリンダー錠がかかっています。この錠を開けるには、母屋の部屋13にあった鍵を使用するか、通常の4分の1の成功率で〈機械修理〉に成功するかしかありません。プラスティック爆薬でも持ってこないかぎり、錠前を破壊することはできないのです。

部屋１：密閉された殺風景な部屋です。この部屋のつきあたりにある扉(ＨＰ30、装甲15)はのっぺりとしていて、開閉機構はどこにも見当たりません。この扉は、土蔵の外扉を閉めて内側から鍵を掛けると始めて、自動的に開く仕組みになっています。当然、今はもう電気はきていませんから、外扉を閉じると土蔵の中は真っ暗になります。また同様に、この内扉を閉めないかぎり、鍵を使っても外扉は絶対に開かないようになっています。

内扉には、「栄光と知識なくして立ち入るやから、強壮なる『護衛』にその報いを受けるだろう」という言葉が彫りつけられた銘板が張ってあります。それと共に、屋敷の広間やポストの中の封筒の裏にあったのと同じ十頭竜の姿が書かれています。

部屋２：研究室ですが、一見してひどい有様になっています。明らかに、何者かが灯油をばらまいて火をつけ、ここにあった物をひとつ残らず葬り去ろうとしたことがわかります。書棚、工具の類い、実験器具などの残骸が足の踏み場もないほどころがっていますが、破壊作業は完璧で、これらから何かを読みとることは不可能です。部屋の中にはなんとも言えない悪臭が充満しており、10分ごとに自らのＣＯＮ×５のロールに失敗した者は１ポイントのＨＰを喪失してしまいます。

図のＸの地点には、直径が3ｍほどで、全身から鋭い爪の付いた節足をつき出している、まるで腐ったがんもどきにこんにゃくをかけあわせ、皮膚のところどころにフジツボのような赤紫色のぶつぶつが生え、さらに黄緑色のヘドロをたっぷりと振りかけたような生物が死んでいます。この生物の死体は、例によっておそろしく小さなたくさんの歯によって

ズタズタに噛みちぎられていて、また炎によって半ば焼け焦げていますが、直接の死因はこれではありません。

生物の身体には、長さ２m近くの金属製の杭がつきささっており、そばの階段は上の方が壊れています。〈アイデア〉ロールに成功した者は、２階にいたこの怪物に襲われた誰かが、床の上に杭を立てて、階段を壊したかそれとも重みで自然と壊れたかして怪物が杭の上にまともに落下するようにしてこれを殺したということがわかります。怪物の死体を見た者は、ＳＡＮチェックに失敗すると１Ｄ６ポイントのＳＡＮ値を失い、成功した者も１ポイントのＳＡＮ値を失います。あえて怪物の死体をどけると(怪物の重さはＳＩＺで30と考えます)、その下から焼け残ったノートが１冊見つかります。ノートのページのほとんどは熱と、怪物からしたたる真っ青な腐汁によってやられていますが、次のような文章だけは明白に読み取れます。

手がかりⅡ-Ｅ参照

このノートには、ヤタノカガミを「作動」させるための《カガミのひらき》呪文と、また万が一にも鏡が暴走した際にこれを「停止」させるための《カガミのしずめ》呪文のふたつの呪文の正確な唱えかた、手順、そして精神集中の方法などが記載されています。しかし、肝心かなめなこれらふたつの呪文の言葉だけは、どこを捜しても書かれてはいないのです。この言葉を捜さないことには、どちらの呪文も探索者たちには何の役にも立ちません。

壊れた階段を上って２階に行くためには、〈登はん〉に成功することが必要です。

部屋３：部屋２で飼っていた怪物の餌を飼育していたところです。１階からこの部屋へ入ることはできません。ただし、部屋２とこの部屋とを仕切る壁に耳を押し当てて〈聞き耳〉に成功した者は、壁の向こう側からシュリシュリ、ザラザラ、といった音がしきりにしていることに気づきます。

この部屋の中は、ヤタノカガミを通じて異世界から「取り寄せた」生物のできそこないで一杯です。これらは赤身のひき肉とゆでたロブスターを掛け合わせたようなうじ虫で、身体中に腐ったマヨネーズみたいな粘液をしたたらせ、胴体の両端には鋭い歯がぎっしりと並んだ小さな口が付いています。この全長５㎜ほどの大きさの虫どもは、床を深さ１mほどに埋めてしきりに蠢いています。この屋敷のネズミどもは、この生物(と言うか細胞)を食料とすることによって異常な変異をおこしたのです。

２階からここに落ちても、これらがクッションの役目を果たすのでケガをすることはありませんが、あたりを見回した探索者は、ぶきみに脈動するおぞましい赤い細胞の海に自分が首までどっぷりとつかっていることに気がつきます。そして、ＳＡＮチェックに失敗すると１Ｄ10ポイントの、成功しても１Ｄ３ポイントのＳＡＮを喪失します。いったん落ちこんだら、自力で上に上がることはできません。

30秒以上、この「うじ虫」の海のただ中にいると、やがて探索者の耳の穴や口、鼻、目から体内に入ろうとします。はらいのけてもはらいのけてもまったく無駄で、以後は１ラウンドごとに自動的に１ポイントのダメージを被ってゆき、そのままにしておくとやがて内臓から脳みそまですっかり食われて、ペロンペロンになって中はがらんどうの皮膚だけになってしまうことになります。これらの細胞群に食われるとすさまじい苦痛を味わうことになるので、そのような者は、上から仲間が垂らしたロープをつかむなどするためには、まず自らのＰＯＷ×３のロールに成功せねばなりません。

土蔵２階：

部屋ＩＡ：一行が２階に上りきった途端、母屋の便所にいたのと同じ奇形ネズミが４Ｄ６匹、攻撃してきます。ネズミたちはまず、照明器具を持っているキャラクターを集中的に襲って、あたりを真っ暗にしてしまおうとこころみます。あたりが暗くなっても、ネズミの群れの攻撃には何らペナルティはありませんが、探索者たちはカンと音にたよって攻撃をしなければならず、あらゆる武器の命中率は通常の２分の１となります。さらに、銃器を使用してそれがネズミに当たらなかった場合、射撃を行った以外のキャラクター全員が〈幸運〉ロールを行なわねばならず、これに失敗した者はその流れ弾が命中してしまったことになります(失敗した者が複数いる場合は、その中からランダムに選ぶ)。

暗闇の中でネズミと戦わざるをえなくなった各キャラクターはＳＡＮチェックを行ない、失敗すると１ポイントのＳＡＮ値を喪失します。さらに、１階に照明がなく、土蔵全体が真っ暗になってしまった場合は、各戦闘ラウンドが終了するごとに２階にいるキャラクター全員についてＳＡＮチェックを行ないます。これに失敗し、さらに〈幸運〉ロールに失敗した者は階段から１階へころげ落ちたことになり、２Ｄ６ポイントのダメージを被ります。５m下の１階の床に飛び降りないかぎり、ネズミの群れを全滅させずに暗闇の中を壊れた階段をつたって下に逃げることはできません。

部屋ＩＢ：ここの床の中央には、魔法円にも似た複雑な図形と、記号が描かれています。“真紅の戦慄”の冒険に参加した者は、これが‘ブラック・プリンス’地下の実験室にあった図形とほとんど同じだということに気づきます。図形の向う側の壁には、直径７，80㎝の円形の物(そう、鏡のような)を長年据え付けてあったような痕跡があります。

他にも、床にはところどころ茶色に変色した染みがたくさん付着していますが、〈アイデア〉ロールまたは〈動物学〉に成功した者は、それらが動物あるいは人間の血液であることに気づきます。

階段側の壁を調べて〈目星〉と〈機械修理〉とに同時に成功した者は、その１部分がパックリ開くようになっていることを発見できます。壁の中はふたつに分けられた隠し戸棚になっていて、ボロボロになった古い書物が納められています。書物は、何のことのないどこででも手に入る『古事記』です。注釈や訳は付いていないので、読むためには〈古文読み書き〉に成功することが必要です。この本を丹念に調べてみた探索者は、あるページにしおりが挟んであるのに気づきます。

しおりが挟んであるのは、ヤマタノオロチを退治してアマノムラクモノツルギ(クサナギノツルギ)を得たスサノオノミコトが、その後、出雲の須賀を気に入ってこの地に宮殿を建てた際に、「八雲立つ　出雲八重垣～」という日本で初めての歌を詠んだ、という箇所です。

手がかりⅡ-Ｆ参照

しおりそのものには、鉛筆で「３つのうち１つ、あと２つ」というイタズラ書きがされています。

隠し戸棚のもう一方の部分には、12ゲージ・ポンプアクション・ショットガンが１丁と、12ゲージ・マグナム弾が30発納められています。

部屋ＩＣ：動物園の檻のような箱があります。箱の大きさは６×５×５mくらいですが、その扉はとてつもない力によって内側から破壊されています。

部屋２：ここの床の半分が大きなはね上げ戸になっています(図の網がかかっている部分)。ＳＩＺの合計が24以上のキャラクターが同時にこの部分に乗ると、重さに耐えかねてかけがねがはずれ、戸がいきなり下に落ちこみます。そして、〈回避〉に失敗し、さらに〈幸運〉に失敗してしまった者は１階の部屋３へと落下します。〈回避〉に成功した者は、危う

く脇に跳びのいたことになります。〈回避〉には失敗したが〈幸運〉には成功した者は、落ちかけたものの何とか戸の端に指先でぶらさがっていることになります。

病院：

探索者たちは、優子を大きな病院に入院させようとするかもしれません。しかし、優子は夫と長い間暮らしていた思い出深い家を、化け物ののし歩くままにまかせて見捨てることを拒みますので、彼女を入院させるには、〈討論〉に成功するか(ただし、1日に1度だけこころみられます)、彼女のCONが7以下に減るかしなければなりません。

また、銀行に保管されていた由理のヴィデオ・テープを誰も見張らぬまま2時間以上屋敷のどこかに放置しておくと、優子がこれを見てしまい、怪物の正体が実は自分自身であったことを知って自殺を計ります。この際、彼女はカミソリで手首を切りますが、出血によって以後5分間に1D3ポイントずつHPが減少してゆきます。〈応急手当〉に成功しても失われたHPは取り戻せませんが(ただし、通常の成功率の5分の1以下の目が出た場合に限り、HPが1D3ポイント回復するものとします)、出血だけは止めることができます。しかし、出血が止まっても依然として危険な状態には変わりがないので、ただちに病院に運ばねばならないでしょう。

優子が自殺を計った時点で、まだ幽鬼が20ポイント以上のPOWを獲得していないような場合、彼女が気を失ってしまうと、幽鬼はもう少し彼女を生かしておいて自らの力を増大させたいがために、念動力を使って彼女を助けます。

いずれの場合にせよ、入院先となるのは原則として鴨川市内にある大きな病院です。優子を入院させた2日後、優子に付き添っている探索者(いない場合には、藤枝の屋敷)に、驚くべき知らせがもたらされます。精密な病理検査の結果によって、優子の遺伝子が半分は人間のものだが、残り半分は今まで見たことのないような異様なものだということが判明したのです。

「あの女性は……正確には人間ではない。」くぐもった声で息をひそめながら、医師はこう話を切りだすことでしょう。優子の血圧、体温などは明らかに身体機能の著しい低下を示しているのにもかかわらず、彼女の身体を構成している細胞はどれも衰弱するどころか、エネルギーに満ち満ちて活発に活動しているのです。医師団は、これを前代未聞ながらきわめて悪質の新種の遺伝病だと考えており、彼女の家系について探索者たち(または芳子)に根掘り葉掘り聞きだそうとします。原因や対策について尋ねても、結局は医師たちにも何ひとつわかっていないということが知れるだけです。

言うまでもないことながら、優子が入院すれば、それに従って幽鬼の活動の舞台もまた病院とその周辺地域へと移ることになります。

《カガミのひらき》呪文と《カガミのしずめ》呪文：

古代出雲王朝は紀元前11世紀頃に完全に滅び去り、それに関するありとあらゆる記録ははるか後世に興った大和王朝によって歪められ、あるいは抹殺されてしまいました。また、野に下った出雲王朝の生き残り、男神一族の者どもも、自分たちに関する記録を残すのはあまりにも危険過ぎるところから、子孫に対するメッセージはあくまでも口伝に頼ることにしたのでした。

しかし、スサノオの祭儀の最大の鍵となる部分、すなわち3種の神器をあやつる方法だけは、いずれすたれるか、あるいは時の経つうちに変えられてゆくであろう口伝(実際にその通りになったのですが)に全面的に依存することはせずに、大胆にも世間にあらわな形で、誰にでも目につくような方法で隠すことにしたのです。その呪文こそが、スサノオが日本で初めて作ったと伝えられている歌、「はじめての歌」なのです(20世紀になってこれを再発見したのが、夕泊麗子でした)。

神器を「作動させる」呪文、すなわち《カガミのひらき》呪文の言葉は、古事記の歌をそのまま読んだ文句、「ヤクモタツ　イツモヤエカキ　ツマゴミニ　ヤエカキツクル　ソノヤエカキヲ」です。

対して作動している神器を停止させる呪文、すなわち《カガミのしずめ》呪文の言葉は、土蔵の怪物の下にあったノートに書かれているとおり、歌を逆から読んだ文句、「ヲキカエヤノソ　ルクツキカエヤ　ニミゴマツ　キカエヤモツイ　ツタモクヤ」です。この「逆に」ということの意味は、なるべくプレイヤーたち自身に発見させてください。

他の2つの神器、ヤサカニノマガタマとアマノムラクモノツルギの《ひらき》呪文および《しずめ》呪文の言葉も、それぞれこのヤタノカガミの《ひらき》呪文および《しずめ》呪文のそれとまったく同じ文句が使われます。ただし、呪文を唱える際の精神集中の方法や身振りの手順といったものはまったく違うので、やはり神器のそれぞれについて別々に呪文を覚えてゆかねばなりません。

呪文の言葉を知って、かつ土蔵にあったノートによって詳しい唱え方を研究し、自分のINT×3に成功した者は、このそれぞれの呪文を習得したことになります。

これらふたつの呪文を唱えるのに必要なMPやSAN、そしてさまざまな条件は、ヤタノカガミをどのような目的で使おうとしているかによって異なります。これらの呪文について詳しいことは、補追資料中の“ヤタノカガミ”の項を参照してください。

‘ブラック・プリンス’への道：

探索者たちがヤタノカガミに近づくに従って、虚無の風の爪跡はますますひどくなってゆきます。自動車で近づけるのは、せいぜい風の基本効果半径の半分までです。これより先の道は、道路は事故車や、倒壊した建物の残骸／破片によって完全にふさがれてしまっているので、歩かなければなりません。

虚無の風によって、ありとあらゆる生き物は狂い死ぬか、あるいはすさまじい寒さによって凍え死んでしまっています。道路には、喉をかきむしったり、お互いの目を指でほじくりだそうとしたり、またはビルの屋上から集団で飛び降りて地面に叩きつけられたりしたまま死んでいる、世にもすさまじい形相をした死人がそれこそ文字どおりごろごろしています。まるで、目に見えないナパーム弾のじゅうたん爆撃でもくらったかのような惨状です。

鏡に近づくにつれて、周囲の様子はいっそうひどくなってゆきます。よって、風の基本効果半径に入ってこの有様を初めて目にしたキャラクターは、虚無の風によるものとは別に、SANチェックを行なわねばなりません。このチェックに失敗したキャラクターは1D6ポイントのSAN値を喪失し、成功したキャラクターも1D3ポイントのSAN値を喪失します。

ヤタノカガミ：

幽鬼を倒すと、それまでヤタノカガミから吹き出していた虚無の風はその威力を減じます。人間の心を狂気に導く力も格段に衰え、冷気も魂よりもあたりの大気を冷やす影響の方が相対的に大きくなるので、防寒服などの装備を身につければある程度はふせげるようになります。幽鬼が死んだ後は、虚無の風はその基本効果半径を広げるのを止めて、効果も以下のようになります。

鏡から基本半径の半分～基本半径の距離内にいるキャラクターは、10分ごとにSANチェックを行なってこれに失敗すると1ポイントのSANを喪失します。また、10分ごとに自分のCON×5ロールを行なって、

これに失敗すると１Ｄ３ポイントのＨＰを失います。ただし、防寒装備を身につけている者は、この判定をＣＯＮ×７の値で行ないます。

鏡から基本半径の４分の１～半分の距離内にいるキャラクターは、10分ごとにＳＡＮチェックを行なってこれに失敗すると１ポイントのＳＡＮを喪失します。また、10分ごとに自分のＣＯＮ×４ロールを行なって、これに失敗すると１Ｄ６ポイントのＨＰを失います。ただし、防寒装備を身につけている者は、この判定をＣＯＮ×６の値で行ないます。

鏡から０～基本半径の４分の１の距離内にいるキャラクターは、10分ごとにＳＡＮチェックを行なってこれに失敗すると１Ｄ３ポイントのＳＡＮを喪失します。また、10分ごとに自分のＣＯＮ×３ロールを行なって、これに失敗すると１Ｄ10ポイントのＨＰを失います。ただし、防寒装備を身につけている者は、この判定をＣＯＮ×５の値で行ないます。

探索者たちが最後の決戦のために勝浦市に赴く際には、優子もついてこようとします。どのように止めても、彼女の決意を翻させることはできません。

鏡は、もと‘ブラック・プリンス’跡地の工事現場にありますが、まるで何かに支えられているかのように、しゃんと垂直に立って周辺を青く照らしています。分身にして頭脳である幽鬼が倒されてしまうと、鏡は自己保存本能によって異世界から守護者を召喚して自分の護衛に当たらせます。この「護衛」は、拝の屋敷の土蔵にあった由理が殺した死体と同じ怪物です(ただし、こちらの奴は生きていますが)。探索者たちがようやく鏡の見えるあたりにたどり着いた途端、がれきの山の陰から「護衛」がのそりと姿を現し、間髪入れずに襲いかかってきます。

「護衛」は、１ラウンドに１Ｄ３本の節足で同時に攻撃するか、あるいは敵に体当たりしてその巨体でもって押し潰してしまうかのいずれかを行ないます。

「護衛」は、優子にもかまわず攻撃を加えてきます。

「護衛」：

ＳＴＲ	25	ＣＯＮ	25	ＳＩＺ	30	ＩＮＴ	5
ＤＥＸ	7	ＰＯＷ	10	ＨＰ	28	移動	3

武器：	命中率	ダメージ
鉤爪(１Ｄ３回)	15%	１Ｄ10＋２Ｄ６
体当たり(１回)	30%	４Ｄ６

装甲：弾力のある表皮による２ポイント。

ＳＡＮ：「護衛」を見てＳＡＮチェックに失敗したキャラクターは１Ｄ６ポイントのＳＡＮ値を喪失し、成功した者も１ポイントのＳＡＮ値を喪失します。

呪文：「護衛」は呪文の類いをいっさい知りません。

「護衛」を倒すか倒さないかにかかわらず、ヤタノカガミはおのれのそばに来た探索者を、残り少ない力を振り絞って攻撃してきます。鏡面の見えるところにいるキャラクター全員について、“鏡のＰＯＷ値(15)対そのキャラクターのＰＯＷ値”の抵抗値ロールを行ないます。これに負けたキャラクターは濃い青色に輝く鏡面から発せられる妖しい催眠イメージのとりことなってしまい、眠くなり始めます。

この呪縛を破るには、以後のラウンドごとに“自分のＰＯＷ対鏡のＰＯＷ(15)”の抵抗ロールを行なってこれに勝たねばなりません。３ラウンドに渡ってこれに失敗した者は、その場に倒れて完全に眠りこんでしまい、後はこごえ死ぬか、「護衛」に殺されるかのいずれかの運命をたどります(虚無の風の有効半径を脱しないかぎり、どんなことをしても目が覚めることはありません)。ただし、探索者が刃物の類いで自らの身体を刺して意識をはっきりさせようとしたり、また、優子がまだ生きていて探索者と恋仲であるような場合には、キーパーは状況に応じて(物語が盛り上がるように)ロールに修正を加えてやるべきでしょう。

ただし、拝一族のひとりである優子だけは、この呪縛の影響をまったく受けません。

鏡面に直接触れたキャラクターは、瞬間的に冷気によって２Ｄ10ポイントのダメージを被り、またＳＡＮを自動的に２Ｄ10ポイント喪失します。

鏡を、普通の武器で攻撃してもまったくの無駄です。これはシナリオＩでも説明したとおりです。この鏡の力を停止させることができるのは、《カガミのしずめ》呪文だけなのです。それも、鏡の真正面から、５ｍ以内の距離に立って唱えなければなりません。

９ポイントのＭＰと１Ｄ10ポイントのＳＡＮ値を消費して《カガミのしずめ》呪文を唱え終わると、鏡面全体にすさまじい青色の放電が走り、そのショックによって前に立っていた者ははね飛ばされてそれぞれ１Ｄ３ポイントのダメージを被ります(しかし、絶対に死なせてはなりません)。そして、ゆっくりとこのまぶしい光は薄れてゆき、鏡が放っていた不吉な青い光は消え、もとどおりの銀色となります。一息おいた後、鏡は急に力を失ったかのように鏡面を下にして大地に倒れます。(その時点でまだ生きているか死んでいるかにかかわらず)「護衛」の身体は風船がしぼんでゆくように崩れ折れ、シュウシュウという音を立てながら焦茶色の液体と化します。

ヤタノカガミが虚無の力を停止させると、今の今まで大空を覆っていた不吉な厚い黒雲は溶けるがごとく晴れ、(昼間ならば)輝かしく暖かい春の太陽の光が探索者たちを照らします。液体化していた「護衛」の死体は、太陽の光を浴びるとたちまちのうちに蒸発してしまいます。

停止したヤタノカガミに優子が触れると、鏡はシナリオＩで由理が近づいた時と同じように、やわらかい虹色の光を脈動させながら発し始めます。この光は、昼間の太陽の下でもはっきりと見えますが、やがて10分間も経つと止まります。

頭脳(コントローラー)であり分身である幽鬼が健在な間は、たとえ虚無の風の中をくぐり抜けてブラック・プリンス跡にたどり着いたとしても、《カガミのしずめ》呪文を使ってこれを停止させることは絶対にできません。

新たに登場する呪文：

《スレイマンの塵》

この「呪文」は実際には、異次元からやって来る超自然的な生物に害を与え得る、灰緑色の魔法の粉の製造法です。この粉を異次元産の生物の身体に振りかけると、１Ｄ20ポイントのダメージを与えられます。

この粉は、《召喚》あるいは《招来》の呪文によって呼び出すことができる生物または神に対してのみ、効果を発揮します。すなわち、“クトゥルフの呼び声”のルールブックに登場するもので言えば、スレイマンの塵は夜のゴーント、ビヤーキー、またはアザトースなどに傷を負わすことはできますが、クトゥルフや‘深きもの’、‘砂に棲むもの’などに対しては何ら効果を持ちえないということになります。

この粉を作るには、まず少なくとも2,000年以上前のエジプトミイラの塵が必要です。１体のミイラからは、だいたい３回使用できる分の魔法の粉が得られます。他に必要な材料は乳香、それも最低でも20ドル以上はする高級品で、これらを硫黄および硝石と共に混ぜ合わせます。《塵》はこれで完成したわけではなく、最後に、粉に術をかけて魔力を備えさせる儀式を行なわねばなりません。この儀式のやり方は呪文そのものの中で説明されていて、《塵》の製法を知っている者は誰でもこの儀式を執り行なうことができます。

《催眠術》

この呪文をかけるためには、１Ｄ６ポイントのＳＡＮと、２ポイントのＭＰとを消費しなければなりません。さらに、呪文をかけようとする者に対して、おだやかに話しかける必要があります。１ラウンド程度の時間、おだやかな話しをした後で、自分のＭＰと相手のＭＰとによる抵抗ロールを行ないます。これが成功すると、相手は急に口がきけなくなり、おまけに身体も動かせなくなります。この状態は、相手が肉体的なダメージを被るか、あるいはそれに類するような大きなショックを受けない限り、解けることはありません。抵抗ロールに失敗した場合でも、術者は再び呪文をかけ直してみることができます。

《肉体の保護》

この呪文をかけるのに必要なＳＡＮは１Ｄ４ポイントですが、ＭＰの方は術者の望むだけ消費させられます。消費したＭＰ１ポイントにつき、物理的攻撃に対する装甲が１Ｄ６ポイントずつ生じることになります。術者はこの呪文によって自分を守ることにしてもよいし、あるいはまた、他の誰かを守らせることにしてもかまいません。この呪文は、魔術的攻撃に対しては、何ら効力を持ちえません。

この呪文によって生じた装甲に攻撃が命中するたびに、装甲は損耗を被り、減少してゆきます。例えば、《肉体の保護》呪文によって12ポイントの装甲を得たキャラクターに、ダメージが８ポイントの攻撃が命中したとすると、この装甲はそれによって４ポイントに減少してしまうことになります。

ひとたびこの呪文をかけたら、その後でＭＰ追加消費して装甲の「厚さ」を増すことはできません。呪文をかけるには、５ラウンドの時間が必要です。また、呪文の効果は24ラウンドの間、続きます(言うまでもなく、その前に攻撃によって装甲がすりへりきってしまったら、そこまでです)。

魔力を有する武器に対しても、この呪文はまったく効果を発揮できません。

《クトゥルフのわしづかみ》

この呪文をかけるには、まず１Ｄ６ポイントのＳＡＮの消費が必要です。さらに、呪文を使用する１分間ごとに、ＭＰを２Ｄ６ポイントずつ消費させてゆかねばなりません。最初にＳＡＮを減らしたら、もうそれ以上はＳＡＮの消費なしに、ＭＰに余裕があるかぎり何分間でも呪文をかけ続けることができます。ただし、呪文をかけている間は、そのことだけに精神を集中させておかねばなりません。

呪文の効果範囲は10ｍです。効果はただちに現れます。また、２人以上の相手に対して同時に呪文を使うこともできますが、その場合、相手１人につき２Ｄ６ポイントずつのＭＰを消費してゆかなくてはなりません。

術者のＰＯＷと相手のＰＯＷとによる抵抗ロールに勝つと、呪文は成功したことになります。相手は身体を押し潰されるような圧力を感じ、身動きがとれなくなってしまいます。ちょうど、クトゥルフの巨大な触手に巻きつかれたかのように。

相手が２人以上いる場合には、そのうちのある者はこの呪文の餌食となったのに、他のある者にはうまくかからなかった、というような事態が起こり得ます。

呪文がうまく働いている間、相手はその１分ごとにＳＴＲを一時的に１Ｄ10ポイントずつ失ってゆきます。ＳＴＲが０まで減ると、その相手は気を失ってしまいます。

大団円：

虚無の化身、幽鬼を倒し、ヤタノカガミを停止させてこれに残っていた幻一郎の邪悪なる執念と遺産とを残らずぬぐい去り、狂気と冷気の青い風によって征服されかかっていた世界を救うのに成功した場合、生き残った探索者たちおよび優子は２Ｄ10ポイントずつのＳＡＮ値を獲得できます。

また、探索者の誰かが冒険の中途で優子と恋愛関係におちいり、しかも生き残っている場合は、この両人のＳＡＮをもう１Ｄ８ポイントずつ増大させます。

さらに、優子の身体の奥深くに埋めこまれていた秘密が、幽鬼と共にすべて消え去ってしまったわけではありません。事件のショックによって、彼女には一種の予知能力が生じたのです。この予知能力は自分でコントロールできる性質のものではなく、多くの場合はまったく予期せぬときに夢や、エクスタシーの状態で一瞬の啓示がヴィジョンとして得られる、というものです。物語のどの部分で優子の予知能力が発動するかは、その都度シナリオ中で指示します。

おそらくは秋の深まる頃、結婚式を終えて新妻とともに空港へと向かう車に乗りこもうとする探索者は、どこかで聞き覚えのあるような声が、ふと、耳もとをかすめるように通り過ぎるのに思わず立ち止まるでしょう。「ありがとう……」

それは彼の単なる気のせいだったのかもしれないし、あるいはまた、ほほを撫でる10月のやさしい風のいたずらだったのかもしれません。

手がかりII－A：

（藤枝優子から探索者たちへの手紙）

突然お手紙を差し上げる御無礼をお許しください。封筒にある聞き慣れないわたしの名前にさぞ首をひねられていらっしゃることでしょうが、わたしは片桐由理の妹です。

もう姉には2年近くも会っていません。電話や、手紙の連絡もほとんどと言って良いほどありませんでした。高校を出るとわたしは結婚し、大学に進んだ姉は母と一緒に暮らしていました。けれども2年前、母が亡くなるのと時を同じくして姉はまるで人が変わったようになり、熱に浮かされたように何かの調査に熱中するようになったのです。わたしが心配して訪ねて行っても邪険に追い返すだけで。そして、行方も告げずに姉はそのままどこかに行ってしまったのです。

姉がいったい何を追い求めていたのかはわたしは知りません。でも、それがわたしたちの父親に係わること、それもとんでもなく危険で邪悪なことだというのには薄々気づいていました。今にして思えば、姉がわたしに冷たく当たったのも、わたしを面倒なことに巻き込みたくなかったからだったのでしょう。子供の頃から、ずっとそういう人なのです。

ところが去年の8月、姉からの手紙が届いたのです。それには、音信不通を詫びるのと一緒に、これからもしばらくは連絡することはできないだろうと書いてありました。それに、かなり遠回しな言い方ですが、今自分が調べていることのせいでわたしの身にも何かよくないことが起こらないか心配だとも。

9月に夫が亡くなってから、わたしはずっとひとりきりで暮らしていたのですが、姉の言葉通り、先月あたりからどうも説明のつかない変なことばかりが身の周りで起こるようになりました。住みこみの女中も怖がってやめてしまうし、近所の人たちも色々と噂を立てるようになりました。それに、春のさなかだというのにこの冷気はいったいなんなのでしょうか。

そういうわけで、わたしは姉の手紙にあったあなたの御住所にお手紙を出すことに決めたのです。それはもう、1本の藁にもすがるような気持ちで。どうか、わたしを助けてください。わたしは正直言うとこわい。とてもこわいのです。姉とあなたの関係についてももちろん、あなたがどういう方なのかも知りません。けれども、あの姉のお知り合いである以上、わたしはあなたを信じます。

それに、姉のことも知りたい。今、どこでどうしているのかを。

どうぞ、どうぞできるだけ早くいらしてください。こうしている間にも、またあの忌まわしい夜がやって来るのです。

かしこ

藤枝優子

手がかりII－B：

（片桐由理から藤枝優子への手紙）

優子さんへ

ずいぶん長い間、連絡もあげなくてごめん。でも、姉さんが今やっていること、そしてこれからやらなくてはならないことをあなたに教えてあげるわけにはいかない。それが、なによりもあなたと秀一さんのためになるのよ。

またしばらく、手紙を出すこともできなくなると思う。わたしのことは心配しなくてもいいよ。ちょっとやそっとのことでどうかなる姉さんじゃないからね。それよりも気になるのは優子のことなの。もしかすると、ほんとにこれはもしかするとだけれども、あなたの身にもあいつの力はもう及んでいるのかもしれない。もしも、1年経っても姉さんからなにも連絡が入らなくて、そのうえあなたのまわりでなにか変なことが起こったり、妙な人間がうろついたりすることがあったら、この手紙の裏に書いてある住所の人を呼びなさい。きっと力になってくれます。

もう時間がないわ。出掛けなくてはならない。優ちゃん、短くてごめん。もう1度会いたいと思っています。さよなら。

由理

こちらから連絡しない限り、絶対にわたしを捜そうとはしないように。それから、この手紙は誰にも（秀一さんにもよ）見せたらだめよ。これが、優ちゃんへの姉さんの最初で最後のお願い。

身体に充分気をつけて。病気になったら、すぐにお医者さまに診てもらうのよ。

手がかりII－C：

（片桐由理の部屋にあった書きかけの手紙）

前略、

先生、この間お会いした時以来、わたしは自分なりによく考えてみました。でも、わたしの意志にはやはり変わりはありません。もちろん、先生がわたしの身を心配なさってくれるのもよく分かりますし、わたしがいなくなるということは優子がこの世の中に残っている最後の血縁を失うことになるのだ、というのもよく分かっています。

けれども、あの邪悪な男がこの同じ空の下で解き放たれたままになっている限り、いつかは、誰かが彼と彼の望みを砕かねばならないのです。わたしは決して、英雄気取りのおごりや、メロドラマ調の悲壮感によってこれを成そうとしているわけではありません。また、自分の身体に流れている血のせいというわけでもありません。これはわたしたち人間みんなの義務、たまたま選ばれて禁じられた知識を与えられたのが片桐由理だというだけのことなのです。

ああ、だめだ。やっぱりどこか悲壮めいてしまいますね。人間、なかなかたくみにウソはつけないものです。

優子には秀一さんという素晴らしい人がいる。この先何が起こっても、彼が優子を守り抜いてくれるでしょう。わたしがいなくなろうと。

静かな夜、ひとりきりでいる時など、わたしは時々思うのです。もしかしたら、

手がかりII－D：

（拝　幻一郎の屋敷にあった手紙）

前略

わたしの名前も、またわたしの存在をも、あなたは知らないことだろう。なぜなら、わたしが来た時にあなたは去り、またあなたが帰って来た時にわたしはすでに去っていたのだから。わたしにしても、全てを明かすわけにはいかぬ。ただ、これだけははっきりさせておこう。わたしの血管にも、あなたと同じ古い血が、偉大なる神と王国の後継者たる正統な血が流れているということを。

王国を再びこの世に君臨させようとするかの人の計画は、王女と共に炎の中に滅んだ（わたしは、この悪行に対する復讐をも、じきに開始するだろう。そう、わたしはすでにあの下手人たちの居場所をも、つきとめているのだ）。そのことは、他ならぬあなたがよく知っていることだろう。

しかし3000年、次いで40年の時を経て、ついにわたしは時節を得、力を得た。今こそ、古代世界に輝いた大いなる神の王朝の栄光を復活せしめる準備ができたのだ。そしてその後には、神を食らいし者「黄昏の天使」の支配下において、われわれの至福のミレニアムが訪れる……

古い血の一族のメンバーたる、あなたの力がどうしても必要なのだ。そしてもちろん、あなたがたずさえている鏡の力をも。

玉はわたしが持ち、そして剣も近いうちに見つけ出すことができるだろう。この3種が2000年ぶりに一同に会する時、暗い神の億万の力が地上に満ち溢れることだろう。そして天と地、光と影、人と神、古代と現代、昼と夜とはひとつに帰す。「黄昏」の時代が来るのだ。

そこに住む者には、地球のどんな力よりも強い力、どんな幸福よりも輝ける幸福が等しく与えられる。限りなく永遠に近い生命と共に。

どうか分かって欲しい。わたしは、無理強いということを極端に嫌うのだ。特に、同じ一族の人に対しては。

分かってくれるのならば、いつでもかまわない、あのわれらが一族の住み慣れし場所に、鏡を伴って来てもらいたい。待っている。

光、風、炎と共に、神を食らいし者「黄昏の天使」の名の下に挨拶を送る。

拝　幻一郎殿

フェニックス（十頭竜のマーク）

手がかりII-E：

（拝　幻一郎のノートより抜粋）

……「護衛」は、いかに強大であろうとも、結局は下等な生物に過ぎない。殺りくに優れた生物？　この私が望んでいるのはそんな単純な存在ではない。神々とその秘密とに少しでも近づき、あわれな、そして憎むべき人間どもをその力強き足で踏みしだく、大いなる知識と栄光とを兼ね備えている存在、そういったものこそ、全てを欲しいままにする権利を宇宙より与えられ、世界でもっとも古くて高貴な血統を持つ男にはふさわしいというものだ……

……「護衛」の成功によって、また次なる段階の生物を召喚する手はずも整った。しかし、忘れてはならないのは鏡のコントロールに充分気をつけることだ。私の一部分を鏡に移すことによって、私自身を鏡のコントローラーと成しているわけだから……

……時々、畏敬の念に打たれることがある。鏡を目覚めさせ、大いなる意志に従わせることのできるのはかの「はじまりの歌」、世界で最初に歌われた歌のみ。そして、鏡を眠らせるのは同じくその「逆の歌」。さらに、「はじまりの歌」はかの栄光の王国、八つの世界の中でももっとも美しくもっとも力強い王国の地を讃えた歌でもあるのだ。もっとも美しい歌こそが、もっとも大きな力を持つ呪文。これは暗き神の御業でなくてなんであろう。わたしは確信する、いずれ宿命に従って、玉と剣もまた、男神家最後のひとりたるわたしのもとに還ってくるということを(時代は大きく隔たっていても、このふたつともに、盗人によって持ち去られたという点では同じだ)……

……しかし、それにつけても腹が立つのはあの女のことだ。あれほどうまくあの種の実験が進んでいたことは後にも先にもなかったのに、私の最高傑作を胎内に入れたまま逃げ出したのだ。鏡の副コントローラーを作るのが当初の目的だったのに、成果は予想をはるかに上回るものだった。わたしの分身たる超人が得られるのは確実だったのに。しかし、私の実験設備の助けなしで出産したわけだから、おそらくは生きていまい。何とも悔やまれることだ……

手がかりII-F：

（『古事記』の1節）

……ここにスサノオノミコト、その御佩せるトツカノツルギを抜きて、そのオロチを切り散りたまひしかば、肥河血に変じて流れき。故、その中の尾を切りたまいひし時、御刀の刃かけき。ここに怪しと思ほして、御刀のさきもちて刺し割きて見たまへば、都牟刈(ツムガリ)の大刀ありき。故、この大刀を取りて、異しきものと思ほして、アマテラスオオミカミに白し上げたまひき。こはクサナギノツルギなり。

故、ここをもちてそのスサノオノミコト、宮つくるべく地を出雲国に求ぎたまひき。ここに須賀の地に到りまして詔りたまひしく、「吾、此の地に来て、我が御心すがすがし。」とのりたまひて、其の地に宮を作りて坐しき。故、其の地をば今に須賀と伝ふ。この大神、初めて須賀の宮を作りたまひし時、其の地より雲立ち騰りき。ここに御歌を作みたまひき。その歌は、

八雲立つ　出雲八重垣　妻篭みに　八重垣作る　その八重垣を

ぞ。ここにそのアシナヅチノカミを喚びて、「汝は我が宮の首(オビト)たれ。」と告りたまひ、またその名をおほせて、イナダノミヤヌシスガノヤツミミノカミとなづけたまひき。

故、そのクシイナダヒメをもちて、隠所に起こして、生める神の名は、ヤシマジヌミノカミといふ。またオオヤマツミノカミの娘、名はカムオオイチヒメをめとして生める子は、オオトシノカミ。次にウカノミタマノカミ。兄ヤシマジミノカミ、オオヤマツミノカミの娘、名はコノハノチルヒメをめとして生める子は、フハノモヂクヌスヌノカミ。この神、オカミノカミの娘……

シナリオIII：銀色の仮面
The Mask of Silver

片桐姉妹の育ての父、鳴空老人が密室で無残な死を遂げた。現場に残された一輪の蘭の花……やがて探索者たちの前に、巨大な敵の影と古き一族の血の復讐とが浮かび上がる。夜の闇をつんざく電話のベルの音とともに、新たなる戦いが始まる！

シナリオ開始時：
1990年、11月。

プレイヤー用情報：

藤枝優子と探索者との結婚式が行なわれ、2人がハネムーンから帰ってきたばかりのときのことです。長旅に疲れた夫妻は早めに床に就いていたのですが、夜中、探索者は暗闇の中でふと目を覚まします。意識がはっきりすると、疲れきっている自分を起こしたのは、横から聞こえてくるかすかだがはっきりしたうめき声であることに気づきます。見ると、隣に寝ている優子がひどくうなされ、苦しそうに汗をかいているではありませんか。呼吸も乱れて、胸が激しく上下しています。

優子はよほどひどい悪夢を見ているらしく、探索者が呼んだり、身体をゆすったりしてもなかなか目覚めようとせずに「真っ赤な……赤色の……竜……だめ……止めて……誰か止めなきゃあ……その顔は……違う、あなたじゃない……あなたは違う……弓を、弓を……早く……」と、うわごとを言い続けます。強くゆさぶると、優子はようやく我に返ったようになり、全身ぐっしょりとなって目を覚まします。

探索者が心配して尋ねても、優子はどんな夢を見たかはっきりと覚えていません。ただ「全身が真っ赤な、頭と尾がたくさんある竜が現れて、まるで空を覆いつくすようだったの。そう、空は気味が悪いほど奇麗な夕焼けで……それだけは覚えているけど、あとは……」と言うのが精いっぱいです。ここで優子にＳＡＮチェックを行なわせ、失敗したら１Ｄ３ポイントのＳＡＮ値を喪失させてください。

枕元の時計を見ると時刻はもう1時近くです。汗びっしょりになった優子はシャワーを浴びにベッドを出ていきます。噴き出した湯が床を打つ音がし始めたその時、電話のベルがけたたましく鳴り出します。

電話の主は、無量光寺の山岸鳴空老人その人でした。

老人の声は、いつもの彼を知っている者にはとうてい信じられないほど動揺し、またあろうことか何かにおびえているかのようでもありました。

「ああ、君か……こんな時間に本当にすまん。いや、あいさつなんかはいい……それより、申し訳ないとは思うのだが、今からわしのところまで来てはくれんかね……そう、そうなんじゃ。理由？……電話では詳しく話すことはできん……うん、もしかすると、これはあくまでももしかするとなんだが、とてつもなく恐ろしいことが起こるような予感がするんじゃ。そう、今夜。もしもわしの想像が当たっていれば、この間の事件などは、これから起ころうとしていることに比べれば、太陽の前の朝もやかなんかみたいに薄っぺらなものじゃろう……そうか、来てくれるか。ありがとう。本当にすまん。わしも今1度、何とかしなければならない時なのかもしれん……では、待っている。できるかぎり急いでくれたまえ。」と、こんな感じで、いくら探索者たちが聞き出そうとしようとも、電話では詳しいことは何も話してはくれません。

探索者たちが千葉市から遠い場所に住んでいる場合には、キーパーは、一行が寺に到着するのが夜中の2～3時ごろになるように、鳴空老人から電話がかかってくる時刻を調整してください。

ここで注意すべきは、その夜は満月で、しかも晴れだということです。探索者たちの行く道は、中天にかかる大きな月にこうこうと照らされています。キーパーは必ずこのことを、印象的な表現でプレイヤーたちに教えておいてください。その場で思いついて〈天文学〉に成功したキャラクター、あるいは後で気になって調べてみて〈図書館〉に成功したキャラクターは、この日の月が月齢15.3の完全な満月であることを見い出します。

無量光寺のあるのは住宅地ですから、夜の夜中ともなれば歩いている人間もいません。しかし、寺まで数百mまで近づいた時、一行の自動車は向うからやって来る70あるいは80歳過ぎの老婆とすれ違います。老婆は和服姿で、背中を曲げてひょこひょこと歩いていますが、探索者たちの方を見向きもしないでそのまま行ってしまいます。この時、探索者が老婆に声をかけたり、あるいは自動車をＵターンさせたり降りたりしてあとを追おうとしても無駄です。追いかけてゆくと、次の角を曲がったかたと思うと、老婆の姿はまるで宙に溶けてしまったかのように忽然と消え失せてしまっているのです。

さて、探索者たちが無量光寺に着いてみると、人の姿は見えないものの(ちなみに、優子は合い鍵を持っています)、居宅の方で女性が必死に誰かを呼んでいる声がします。行ってみると、鳴空老人の書斎の前で、妻のひさえがドアを叩きながら夫の名を呼びかけているところでした。ひさえの話によると、鳴空老人は夕食の後、何があろうとも邪魔をしてくれるなと言い残して書斎に閉じこもりました。しかし、つい先ほど部屋の中からこの世のものと思えないほどの絶叫が聞こえたために急いで駆けつけたのですが、ドア(ＨＰ10、装甲2、ＳＴＲ12)にはしっかりと錠が下り、応答はまったくないとの話です。

探索者たちがドアをぶち破って書斎の中に入ってみると、そこには山岸鳴空が、部屋中をおのれの血だらけにして既にこと切れていました……

キーパー用情報：

1947年、拝一族の力とスサノオの祭儀とを利用して、‘銀の黄昏’の幹部、麗子が出雲の地に「旧支配者」たちを招き出そうとしていたその時、ここを道に迷った5人の青年たちが訪れました。浜　敬吾、垣野次郎太、森川淳一、稲田　修、そして山岸君太郎こと後の鳴空老人も加わっていました。

彼らはいずれも、考古学や古代史を専攻する大学生ばかりで、1年ほど前に戦地から復員して来たばかりでした。ようやく世の中、そして大

学ももとどおりに動き始めたのをきっかけに、さっそく島根県出雲平野の、弥生時代の墳墓群の調査に出掛けたのでした。しかし、当初の予定にはなかった斐伊川上流の山間部の調査に赴いたところで道に迷い、はからずも拝村へとたどりついたのでした。

さんざん生命の危機その他にさらされたあげく、彼らは拝一族の秘密と麗子がやろうとしていることに気づき、ついに死闘の末に麗子、修理、由美を始めとする拝家の全員を倒してその屋敷を炎上させたのです。

しかしこの炎の中で、一族の巫女であった由美はひん死の重傷を負いながら女の赤ん坊を出産しました。ひとり現場に残っていた稲田　修は、この赤ん坊を火の海の中から救出します。由美のかけていたヤサカニノマガタマと共に。

稲田はそのまま仲間と別れ、彼らには秘密に赤ん坊(蘭子と名づけられました)を育て始めます。やがて時が経ち、出雲王朝に関する研究を進めるうちに、稲田は自分もまた古代出雲王朝の末裔で、宮司の男神一族に仕える者たちの子孫であったことを知ります。ここにおいて彼は、たったひとり残った王朝の正統後継者(実際には幻一郎がいたわけですが、彼はそのことを知りませんでした)をそれにふさわしく育て、再びスサノオ神の栄光をこの地上にもたらす者とすることを決意したのでした。

蘭子は長じるに従って、神々にも近いような美貌と知性、そして魔力とを獲得するに至りました。そして1965年、18歳の誕生日を迎えると共に、王朝の復興および一族の仇に対する血の復讐を誓い、まずその意志に従って育ての親である稲田の生命を奪いました。

それから彼女は稲田の言い付けに従ってヨーロッパに渡り、祖母の麗子が加わっていた結社である‘Ｓ∴Ｔ∴(銀の黄昏)’の残党に身を投じました。そこで魔術の技と知識とに磨きをかけた後、1983年に同志をつのって組織を裏切り、多額の金塊をたずさえて南米から脱出したのです。そして日本に戻って来た蘭子は、自分自身の組織である‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴(東方薄暮騎士団)’を結成したのでした。

組織の基礎を固めた蘭子は、いよいよ拝一族の仇に対する復讐を開始しました。そしてまず森川淳一を血祭りに上げたのに続いて、２番目のターゲットとして山岸鳴空を狙ったのです。鳴空老人は魔術師としてもあなどれない力を持っているので、念には念を入れて抹殺は蘭子自身が行なうことにしました。窓の外から、《ニョグタのわしづかみ》呪文を使って彼の心臓をえぐり取り、それからヤサカニノマガタマの力によって老婆の姿に変じると、現場を立ち去ったのです。

鳴空老人の死：

鳴空老人は書斎の中で、車椅子からずり落ちて、両のまなこをかっと見開いたまま死んでいます。その表情は苦悶と驚愕、そして絶望が入りまじった凄まじいものです。おまけに、彼の胸はまるで内側から爆発したかのように大きく裂け、飛び散った血液は床はもちろんのこと、壁や天井にも一面にこびりついています。この惨状を見てＳＡＮチェックに失敗した者は１Ｄ６ポイントのＳＡＮ値を失い、成功した者も１Ｄ３ポイントのＳＡＮ値を失います。

車椅子は書斎にあるただ１つの窓に向いています。窓はカーテンこそ開いていて外の庭の様子がよく見えるものの、しっかりと錠が下りていてここから出入りすることは不可能です。

鳴空老人の身体は、床に敷かれた厚いじゅうたんの上に横たわっています。胸に開いた穴、および口と鼻、耳から吹き出した血があたり一面を真っ赤に染めています。死体をよく調べてみて〈診断〉または〈目星〉に成功した者は、身体から心臓がなくなっているのに気づきます。死体はまだ暖かく、死亡したのはおそらくひさえが叫び声を聞いた時点であろうことは推定できます。

遺体のすぐそばには老人の愛用の弓と、６本の矢が散乱しています。また７本目の矢が、車椅子の正面、すなわち窓の真上の壁に突き立っています。

窓とドアにはどちらも内側からしっかりと錠が下ろされており、通常の手段によってはこの部屋に出入りすることは絶対に不可能です。暖炉

や明かり取りなどもいっさいありません。すなわち、この部屋は完全な密室だったということになります。

探索者たちはすぐに警察や救急車(手遅れですが)を呼ぶことでしょうが、そうしない場合は優子に電話をさせてください。

ひさえの話：

ひさえは夫の無残な死に気が動転しきっています。よってその夜のうちに彼女から話を聞き出すためには、〈精神分析〉に成功することが必要です。

ひさえによると、鳴空老人は4日前の朝食の際に新聞を読んだ時から、急に様子が変になりました。顔色が見る見るうちに変わり、手をこまかくふるわせて必死に狼狽を隠そうとしているようでした。長い結婚生活の間でも、こんなに感情を剝き出しにする夫の姿を見るのは、ひさえにとっては初めてのことでした。

それからというものの、鳴空は毎晩夕食が終わると、何があろうと誰が訪ねてこようと絶対に邪魔をするなと厳命して自分の書斎に閉じこもり、朝になるまで出ては来ませんでした。

彼は2，3回、声をひそめてどこかに電話をかけ、また一度だけひさえに託して小包みを速達で届けさせました。小包みは15㎝、直径5㎝くらいの大きさの円筒形のもので、ひさえの記憶によると宛て先は、福島県に住む「垣野次郎太」という人物でした。ひさえはこの名前にはまったく覚えがありません。また、正確には福島県のどこだったかというのも、はっきりしません。

そして今日の夕方、一通の封書が届けられると共に、鳴空の狼狽はその頂点に達しました。彼は何かが襲ってくるのを待っているかのように身構え、始終きょろきょろし、そして夜半を過ぎてついに探索者たちに電話をかけ、一行が到着したらすぐに通すように言うと、そのまま書斎に姿を消したのでした。ひさえが見た限りでは、封筒には差し出し人の正体を示すようなことはいっさい記されてはいませんでした。

彼女は、古代出雲王朝やスサノオの祭儀のことはもちろん、鳴空の過去の「冒険」や、彼のかつての仲間のことなどはいっさい知りません。

山岸ひさえ

女性、59歳。元看護婦。鳴空こと君太郎とは、1955年に結婚しました。世話好きの好人物。生来あっけらかんとした性格ですが、最近では年齢からくる記憶力の減退が輪をかけて、彼女が与えてくれる情報は時たま誤っていたり、あるいははっきりしていないことがあります。

STR 5 CON 13 SIZ 8 INT 11 POW 9
DEX 8 APP 11 EDU 12 SAN 45 HP 11
ダメージ・ボーナス：－1D4
技能：応急手当 80%、経理 30%、診断 25%、治療 25%、薬学 25%

鳴空老人の書斎：

鳴空老人が死んだ書斎の中には、大きなチーク材の机、車椅子からでも手が届くように低く作られた本棚、電話、そして来客用の椅子といったものがあります。

本棚には、それこそありとあらゆる分野の書物がそれこそ何千冊も置いてあります。そのすべてを調べるのには、どう見積もってもまる1ヵ月はかかるでしょう。

机は、窓を向かって左に見るような位置にあります。机の上には、フォン＝ユンツトの『無名祭祀書』の原典版(ドイツ語)が、開かれたまま置かれています。広げられているページを読んで〈クトゥルフ神話〉に成功するか、あるいは《肉体の保護》呪文を知っている者は、そこがその呪文について記されている文章であることを見いだします。

さらに、机の上にはメモ用紙の束がセットされていますが、この束を調べてみて〈目星〉に成功した者は、上の紙にペンで何かを書いた筆跡が、そのままその下の紙に写っているのを発見できます。これは、誰かに宛てた手紙のようですが、恐ろしく急いで書いたように見えます。

手がかりIII－A 参照

机の一番上の引き出しの中には、4日前の新聞の朝刊の切り抜きが(赤ペンで囲まれています)入っています。たくさんのその他の書類の束や文具類も入っていますが、この切り抜きはそれらの上に置かれているので、簡単に見つけることができます。

手がかりIII－B 参照

上から2番目の引き出しの中には、一通の封書が入っています。封書には宛先以外には何も書かれていませんが、消印によると投函したのは千葉市内で、日付は昨日になっています。封筒の中には名刺ほどの大きさのカードが1枚だけ、入っています。カードには裏も表も一面に銀箔が吹きつけられています。

カードの表には、「時は来た　全部で5人、おまえは3番目　フェニックスが赴く」とだけ達筆な字で手書きされています。この言葉は赤いインクで書かれているように見えますが、実際には人間の血を使っています。一方カードの裏には、中雄巣村の幻一郎の屋敷にあった封筒に記されていたのと同じもの、すなわち「G∴O∴T∴」という飾り文字で記された記号と、10の首と10の尾を持つ竜のマークとがあります。

老人の死体は車椅子から半分ずり落ちていますが、だらんと垂れた左手の下には弓が落ちています。また、死体の周囲には6本の矢が散乱しています。これらの弓矢は、魔力を持つ武器です。〈クトゥルフ神話〉に成功するか、または自分のPOW×3のロールに成功した者は、これに気づきます。さらに、窓枠の上10㎝くらいの壁には、7本目の矢が深く突きささっています。

死体を調べて2度目の〈診断〉に成功した者は、通常の手段によるかぎり、このように胸を内側から裂くなどというようなことは、絶対に不可能であることを悟ります。胸の穴はさしわたし15㎝くらいの大きさで、心臓がなくなってぽっかりと空洞ができ、また折れた肋骨やぐちゃぐちゃに潰れた肺の残骸が、穴の両側にささくれ立っています。

書斎の窓のすぐ外には、生きたままひきちぎられた人間の心臓が落ちています。心臓は、湯気が立ってもおかしくないほど新鮮で、おまけにまだドクン、ドクンと鼓動を打っています。鼓動は、探索者たちが寺に着いてから20分ほど経つと、永遠に止まります。この心臓を見てSANチェックに失敗した者は1D3ポイントのSANを失いますが、成功した者は何らSANを減らす必要はありません。心臓のそばには、一輪の黄色い蘭の花が置かれて(あるいは落ちて)います。

書斎の外の庭は砂利敷きになっていて、足跡の類いはいっさい見当たりません。また、庭は高さ2mほどのコンクリートの塀で囲まれていますが、どこにも登ったような形跡はありません。また、探索者たちが到着した時は、寺の表門には鍵がかかっていましたし、裏門も同じです。

書斎を調べた後、先ほどすれちがった怪しい老女のことを考えて自らのINT×3の値のロールに成功した者は、彼女が首からやけに印象的な虹色に輝く大きなネックレスをかけていたことを思い出します。さらに〈クトゥルフ神話〉に成功すると、そのネックレスの放つ光がヤタノカガミの光と同じものであったことに気づきます。

千葉県警：

電話をかけてしばらくすると、千葉県警の関係者たちがやって来ます。警察は、ただちに現場を立ち入り禁止にして捜査を開始します。「G∴O∴T∴」の記号入りのカード、鳴空老人の弓矢などは、残らず証拠品として持ち去られてしまいます。

死因が死因ですから、優子と探索者たちはまずまっさきに疑われるでしょう。一行は、次の日はほとんど1日中、ばらばらに分けられて千葉県警で色々と質問されることになります。しかし警察が現場にあった「G∴O∴T∴」のカードを証拠品として獲得している場合には、一行の疑いはあっけないほど晴れます。そうでない場合には、以後も探索者たちは疑われ続け、しょっちゅう参考人として呼び出されるでしょう。

事件の担当者は、県警の霧島警部です。彼は、殉職した(あるいは神経衰弱になった)吉沢警部の後任者で、言うなればバリバリの若手です。"真紅の戦慄"の冒険に参加した探索者は、彼とはすでに顔なじみです。

探索者たちが県警にかなりの好意を持たれているのでないかぎり、情報を引き出すためには〈言いくるめ〉に成功する必要があります。

探索者たちが「G∴O∴T」のカードを自分たちで取ってしまって、警察にはまったく見せない場合には、以下の情報を得ることはできなくなります。

'G∴O∴T∴'は、この数年間に起こったいくつかの殺人、放火、誘拐などに何らかの関係があると思われる組織です。しかも、この組織がかかわっているだろう事件には、(今回の事件のように)どうしても常識ではばかりしれないような要素がからんでいることが多いのです。

殺人の場合、現場には必ず'G∴O∴T'の記号入りの銀色のカードが残されているか、あるいは予告状のかたちで先に届けられているかします。最近の事件では、去年の12月に小倉市で身元不明の白人3人が撃たれて殺された事件や、またつい一月ほど前に東京は渋谷で見つかった女性のバラバラ殺人事件(この事件の凄いところは、何と言っても被害者は殺されてからバラバラにされたのではなくて、生きたままバラバラにされたらしい、という点です)などが挙げられます。

「∴」というのが、魔術に関係のある秘密結社を表すマークであるということ以外、今のところ、'G∴O∴T'の正体や目的については、かいもくわかっていません。刑事担当だけでなく、公安担当まで乗り出してきてやっきになって内偵を進めているのですが、成果はゼロに近いありさまです。1度だけ、組織の構成員と見られる男性を追い詰めたことがあるのですが、逃げ場がどこにもなくなると見てとるや、彼は持っていた拳銃を頭に押しあてて自決してしまいました。

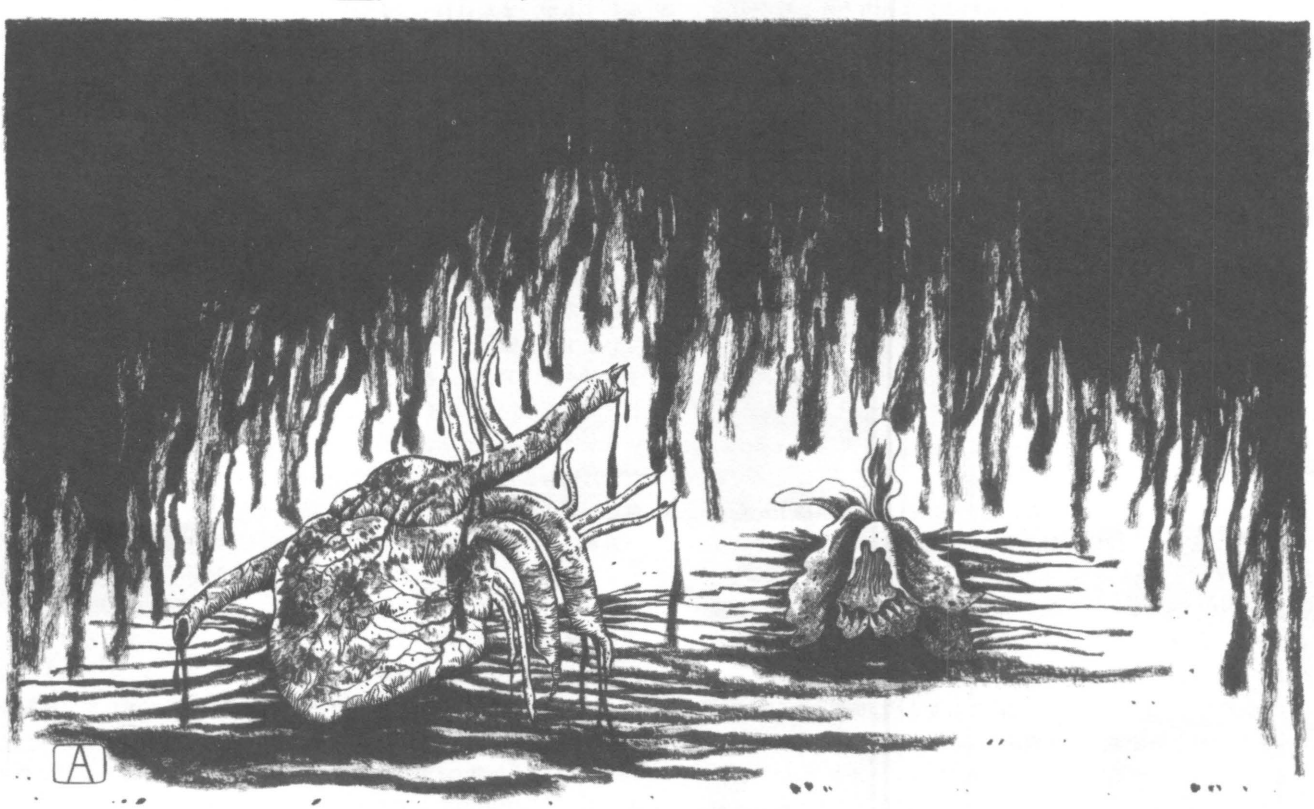
「なにしろ、この相手にはあまりにも不気味なところが多過ぎるんだ。僕は本当は信じちゃいないんだが、あの蛙人間の死体の写真と言ったら……」と、ここで、警部は情報を漏らしすぎたことに気づいて口をつぐんでしまいます。

ここに挙げた以外にも、キーパーは今までの探索の過程において一行が見落としているような重要な情報があったら、穴埋めの形で教えてやってもよろしいでしょう。

また、3，4日ほどで鑑識や検死解剖の結果が出ますが、県警まで探索者たちが赴けば、霧島警部がその中身を教えてくれます。それによると、書斎の外に落ちていた心臓は間違いなく鳴空老人のもので、見たとおり身体の内側から「飛び出した」ようにちぎられていますが、原因はまったく不明で、果たしてこれが殺人なのか、それとも新種の病気なのかすらはっきりしません。さらに、書斎の周辺や庭、コンクリート塀、門からは、犯人(?)のものと思われる指紋はまったく検出されませんでした。

霧島警部：

男性、37歳。非常に有能で、実際的な人物です。自分がプロフェッショナルであるということを常に意識していて、プライドが高く、素人が捜査に口を出すのを何よりも嫌います。しかし、ひとたび相手が本当に能



力を持っていて、単なる足手まといではないと認めると、助力や協力を惜しみません。

一見、女性の能力に偏見を持っているかのようなところがありますが、これは実際にはコンプレックスの裏返しです。

超自然的現象に関しては、それを信じる信じないということではなく、他に論理的な説明が成り立たないのであれば、それを受け入れて対策を考える、という思考法を取ります。

.38口径リボルバー拳銃(ニューナンブ M60)1丁を携帯しています。

この千葉市の事件に強い関連があると思われる事件が起こった場合には、彼はそこに出張派遣されるでしょうから、探索者たちがこのシナリオに限らず、以後も再び彼と出会うことは大いにありうるでしょう。

霧島警部：

STR 12 CON 16 SIZ 12 INT 15 POW 13
DEX 13 APP 14 EDU 17 SAN 65 HP 14
技能：言いくるめ 70%、応急手当 60%、回避 55%、隠れる 40%、自動車運転 60%、忍び歩き 45%、信用 70%、心理学 90%、追跡 45%、討論 70%、図書館 45%、法律 80%、目星 60%、雄弁 40%、英語読み書き 75%、英語会話 65%、拳銃 60+20%、ライフル 30+10%、警棒 40+25%、殴る 70%、蹴り 45%、絞める 60%、マーシャル・アーツ 20%

場所1：広島市：

森川家：

森川家の場所は、広島市に着けば簡単にわかります。家の外からでは、火事の痕跡はまったくうかがえません。ちょうど、告別式が執り行なわれているところで、(昼間ならば)弔問客が続々と訪れて来ています。森川元教授はめぐみ夫人と二人暮らしでしたが、息子夫婦がいて、喪主には息子がなっています。

告別式の手配や客の相手などで非常に忙しいので、森川家の人たちに接触するのは、その翌日以降でなければなりません。

見ず知らずの探索者たちが、それでなくともショックを受けている森川家の家人に話を聞いたり、現場を調べさせてもらうためには、〈言いくるめ〉または〈信用〉に成功する必要があります。探索者たちは、インタビューのこころみを2回まで行なうことができます。3回目に押しかけると、しつこさのために警察を呼ばれてしまい、トラブルの種になるでしょう。

めぐみに話を聞こうとする際には、必ず息子の宏がそばに付き添っています。

淳一は、東京帝国大学を卒業し、1958年にめぐみと結婚しました。その翌年に、広島大学の日本史学科に教授のポストを得て、9年前に定年退職するまでここで教鞭を執っていました。

事件が起こる前も、淳一には特に変わった様子などはありませんでした。夜中、めぐみが何か肉が焼ける匂いと、強い熱とを肌に感じて目を覚ましてみると、何とすぐ横で夫が盛大に炎を出しながらバーベキューと化しているところでした。

ここまで聞いたところで、めぐみは軽い精神錯乱状態に陥ります。続けて話を聞くためには、〈精神分析〉に成功する必要があります。これに失敗した場合は、また翌日に出直してこなければなりません。

淳一は、叫び声もあげず、また身動きした様子もまったくなく、青い炎を発してぼうぼうと燃えていました。身体はもうほとんど黒焦げの有様と化していましたが、何とも奇怪なことには、派手に燃え上がっているわりには周囲に火が移る様子はまるでなく、上にかかっている布団が形を失いつつある程度でした。身体が完全に燃え尽きると同時に、火も自然と消えてしまいました。消防隊が到着したのは、この頃です。

めぐみは、原因その他については何の心当たりもありません。夫は誰かに狙われたり、うらまれたりする人物ではないし、またそんなことをした覚えもないので、殺人だとは思っていません。

最近の淳一について聞くと、彼女は夫は3年ほど前から何かの研究をまとめるのに熱中していたようで、「今まではずっと胸の中にしまっていたが、やはり墓に入る前にこれを世間に明らかにしておくのは、学者としての最後の仕事だし、義務なんだ。」と口癖のように言っていたと語ります。彼はまるで何かにつかれたように寝食を惜しんで仕事を進めていました。その研究の内容その他に関しては、めぐみは何ひとつ知りません。ほんの2月ほど前、ようやくその研究が完成したようで、淳一は広島大学にそれを届けに行ったようでした。それからはもうすべての力が抜けたようになって、ぼーっとしたり、あるいは帆船の模型作りに精を出したりする毎日だったそうです。

事件の前日か前々日に淳一宛てに手紙が来なかったかどうか訪ねると、めぐみは少し考えこんだ後、「そういえば……」と行って席を立つと、一通の手紙を持ってきます。この手紙は事件が起こった日の朝に届いたのですが、差し出し人の名前がどこにもないので、彼女はダイレクト・メールかと思って開封しないでテーブルの隅に放り出しておいたのです。

手紙は封書で、消印は広島市内、投函されたのは事件の前日の朝になっています。封筒の中には、鳴空老人の書斎にあったのとまったく同じ、銀箔の散らされたカードが入っています。カードの表には、「時は来た 全部で5人、おまえは2人目 炎が赴く」と例によって達筆な字で書かれており、また裏には、「G∴O∴T∴」の記号と十頭竜のマークとが記されています。

探索者たちが〈言いくるめ〉か〈信用〉かに成功すると、事件の現場である寝室と、淳一が使っていた仕事部屋を見せてもらうことができます。

寝室と仕事部屋：

寝室は8畳の和室ですが、真ん中付近の畳1畳分くらいの場所だけが黒く焦げ、直径50㎝くらいの穴がぽっかりと開いています。穴は畳の下の床をも突き抜けています。奇妙なことには、それ以外の部分が熱の影響を受けた様子はどこにもないのです。アルコール、ガソリンなどの揮発性の物質が燃えた形跡はいっさい認められません。

淳一の仕事部屋には、机、椅子が2脚、ソファが1脚、本棚が2つ、キャビネットがひとつあります。本棚には、彼の専門だった古代日本史に関する文献を中心とした数千冊が並べられています。キャビネットの中には、コレクションらしい高級な洋酒が20本以上置いてあります。またキャビネットの上には、趣味らしい帆船の模型が3隻あります。

この部屋で探索者たちの興味を引くようなものはただひとつ、机の引き出しの中に入っている住所録だけです。住所録には、探索者たちが知っている名前もいくつかあります。すなわち、山岸君太郎、垣野次郎太、そして浜 敬吾。垣野次郎太は、福島県郡山市に住んでいます。浜 敬吾の住所は、残念ながら空欄になっています。

森川めぐみ

女性、50歳。森川淳一の妻。元通訳。若い頃はさぞ美しかったと思われる顔だちをしています。気が弱い人ですが、探索者たちが誠意を見せさえすれば、できるかぎりは協力してくれます。

STR 6 CON 9 SIZ 8 INT 13 POW 8
DEX 10 APP 13 EDU 14 SAN 36 HP 9
ダメージ・ボーナス：－1D4

技能：経理　35%、語学　40%、自動車運転　40%、英語読み書き　80%、英語会話　80%

森川　宏

男性、31歳。淳一とめぐみのひとり息子。商社員。事件やその背景に関しては、妻の幸子ともども、何も知りません。仕事ひと筋の性格で、権威を重んじます。探索者たちのような連中は、とかくうさん臭く思いがちです。めぐみへのインタビューの際には、何かというと横槍を入れてきます。

STR　13　CON　14　SIZ　14　INT　13　POW　10
DEX　8　APP　11　EDU　16　SAN　47　HP　14
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：言いくるめ　60%、オートバイ運転　30%、経理　70%、自動車運転　50%、信用　30%、心理学　25%、討論　60%、法律　30%、英語読み書き　80%、英語会話　60%、ドイツ語読み書き　30%、ドイツ語会話　20%、殴る　50%、蹴る　30%

森川幸子

女性、26歳。宏の妻。美しいがおつむは空っぽに近く、特技は口うるさいことです。本心では義父が死んだことを、あまり重要視してはいません。

STR　5　CON　9　SIZ　9　INT　10　POW　7
DEX　4　APP　16　EDU　12　SAN　33　HP　9
ダメージ・ボーナス：－1D4
技能：言いくるめ　80%、討論　80%、雄弁　80%、お化粧　95%

広島県警：

森川元教授の焼死事件を扱っているのは、広島県警です。顔が効く千葉県警の場合と違って、探索者たちはここに行ってもほとんど相手にされません。

〈言いくるめ〉や〈信用〉に成功すると、担当者に会わせるくらいはしてくれます。森川家で発見した「G∴O∴T∴」のカードを示したりすると、それを証拠品として押収するだけはしますが、探索者たちの推理や推測には耳を貸そうとはしないで、「それは警察がやるべき仕事です。」の一言で話を打ち切ってしまいます。〈心理学〉に成功すると、警察は実際にはもっとたくさんのことを知っているが、それを隠していることがわかります。

太刀川警部：

男性、46歳。森川事件の担当者。そう有能な人物ではなく、年功序列によって現在のポストに就いています。‘G∴O∴T∴’が全国的規模を持つ組織であることはよく承知していますが、そんなものが自分たちの土地で面倒事を起こすのを迷惑がっています。

さらに、森川淳一の焼死は事故であると考えています。たとえ「G∴O∴T∴」のカードがあるにせよ、県警では、規則どおりの調査や手続きが残らず終わったら、できるかぎりこの事件を「事故」として決着をつけようとするでしょう。

そういうわけで、警察はあまり熱心ではありません。何かすることによってこの土地の平和が侵されるのであれば、そうはしない方を選びます。しかし、これは完全な怠慢というわけではなく、言うなれば選択の余地があるかぎり、消極的な立場をとるということです。

太刀川警部は、.38口径リボルバー拳銃(ニューナンブ M60) 1丁を携帯しています。

STR　12　CON　9　SIZ　13　INT　12　POW　8
DEX　11　APP　8　EDU　14　SAN　40　HP　11
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：言いくるめ　45%、応急手当　50%、自動車運転　40%、信用　50%、心理学　65%、法律　40%、目星　40%、拳銃　20＋20%、警棒　20＋25%、殴る　60%、蹴る　30%

尾行：

探索者たちが何の成果も得られずに県警から出て来ると、彼らと警察の連中とのやり取りを聞いていたらしいひとりの女性が尾行してきます。1時間ごとに、自分のINT×3の値のロールに成功したキャラクターは、尾行されていることに気づきます。尾行をまくためには、具体的に何らかの行動を行なうと共に(発車寸前の地下鉄から飛び降りるとか)、自分のINT＋POW＋DEXの値のロールに成功しなければなりません。

たとえ尾行をまいても、女性はまた翌日には探索者たちの居所をつきとめて、再度尾行を試みます。

探索者たちが女性を捕まえようとして反対に追いかけた場合は、女性は逃げ出します。キーパーは、ここで彼女を捕まえさせて正体を明らかにしてしまってもよいし、あるいは逃げのびさせるが、何か身元の手がかりになるような物(名刺や手帳の入ったバッグだとか)を落として行かせることにしてもよいでしょう。状況に応じて、物語がもっとも盛り上がるような方法を取ってください。

いずれにせよ、まる1日尾行して、探索者たちの泊まっている場所を突きとめると、彼女はその夜、一行の部屋に電話をかけてきます。そして、森川事件や‘G∴O∴T∴’に興味があるのであれば、今からパブ‘シャレード’の一番奥の席に来るように言います。探索者たちの方が先に彼女の身元を突きとめて電話をかけたりした場合にも、同じ店を待ち合わせ場所に指定してきます。

‘シャレード’は広島市の(一行がすでに広島市にいない場合には、今滞在している町の)中心街にあるかなり大きめのパブです。深夜ともなると客の数も少なく、電話の主らしい女性がサングラスをかけたままで、ちびちびバーボンをすすっている席は簡単に見つかります。うるさくない程度の音量でBGMがかかっているので、他の席の客に話を聞かれる心配はまるでありません。

探索者たちが来たのに気づくと、女性はゆっくりとサングラスを取り、高見沢　葵と自己紹介します。

高見沢　葵：

女性、25歳。フリーのジャーナリストで、常に特ダネをものにするチャンスを狙っています。彼女はその機転と多方面への少なからざるコネ、そして美貌を最大限に活用して、これまでに中くらいの仕事をいくつかしてきました。その彼女がついにめぐりあった人生最大のチャンスが、‘G∴O∴T∴’だったのです。

葵は、1年前から‘G∴O∴T∴’を追っています。そしてこの数年来起こった奇怪な事故、事件の裏にはたいていこの謎の結社の影があることを知り、さらに証拠を集めるために日本中を飛びまわっています。今回も、彼女は森川教授の焼死が尋常なものでないことをジャーナリストのカンで見抜くと、ただちに広島市までやって来たのです。

自宅は大阪のマンションで、ここには飛行機で来ています。都会的で知的な美人ですが、ものの10分も話していると、ジャーナリズム関係の人間であることがわかります。身寄りはいません。

ちなみに、しゃべる言葉は軽快な大阪弁です。

葵は決して悪い人間ではなく、それどころか愛情や思いやりも人一倍備えていますが、特ダネに関する情熱はそれ以上です(キーパーは、ここの描写に特に気をつけてください)。彼女には、特ダネを得られそうなものなら他人の迷惑かえりみず、どんな危険でも無視し、たとえ火の中水の中でも突進してゆく性分があります。この記者としてのプロ根性が、このシナリオの終わりで結局は彼女の命取りとなってしまいます。

過去に恋に破れた苦い経験があるので、恋愛や恋愛感情に対しては冷笑的な態度を取ろうとします。これは、再び恋をして傷つくことを無意識に恐れる心のせいです。彼女が仕事に向ける異常なまでの貪欲さ、熱心さは、案外こんなところに原因があるのかもしれません。

右の太腿に大きな貫通銃創がありますが、これはアフガニスタンに単身取材に赴いた際に、ソ連軍のライフルでやられたものです。この後遺症のために、葵は今でも右脚を引きずりがちにして歩きます。キーパーは必ずやこの事実を、効果的な方法で探索者たちに教えておいてください。

バッグの中に常にポケット・カメラをしのばせています。また、バッグには隠し底があって、6時間連続で録音可能なミニ・レコーダーがセットされており、これはバッグの外から指1本で操作できるようになっています。また、彼女は用心のために、バッグの中にダミーとして別の録音機をもうひとつ入れています。このこともまた、物語の中で探索者たちに知らせておく方がよいでしょう。

高見沢　葵

STR　11　CON　18　SIZ　10　INT　15　POW　14
DEX　15　APP　15　EDU　16　SAN　70　HP　14

技能：言いくるめ　70%、応急手当　55%、オートバイ運転　40%、オカルト　45%、泳ぎ　60%、隠れる　50%、聞き耳　50%、クトゥルフ神話　2%、考古学　15%、コンピュータ・ソフトウェア　30%、自動車運転　50%、忍び歩き　50%、写真　60%、信用　40%、心理学　70%、登はん　80%、図書館　50%、歴史　30%、英語読み書き　70%、英語会話　80%、ライフル　20+20%、殴る　50%、蹴る　40%

葵の情報：

葵は探索者たちに、情報の交換および共同して調査を行なうことを申し出ます。探索者たちと彼女の目的は違いますし、利害が衝突するわけでもありませんから、これは受け入れるのが得策というものです。

共同調査を行なう上での条件として、彼女は完全な行動の自由と、新しい情報が得られた際にはすぐに自分にもそれを教えることを要求してきます。その代わりに、彼女の方でも入手した情報は即座に一行にも教えよう、というわけです。後者の条件はともかく、葵は前者の条件では絶対に譲りません。

探索者たちが彼女を怪しんだり、または嫌ったりして彼女との共同行動をあくまでもこばむのでしたら、キーパーはその場はいったん彼女を引き下がらせます。そして、このシナリオのある時点から、葵の持っている情報なしではこれ以上探索活動が一歩も進まないという状況に落としこんでやり、それとなくそのことを匂わせてやればよいのです。ある場所に用意されている情報を、ひと足先に彼女にさらわせてしまうのが、簡単で効果的でしょう。この手段は、その後も何回となく使うことができます。連絡さえすれば、葵はただちに探索者たちに合流してきます(彼女の出す条件は、少々厳しいものとなるでしょうが)。

葵はまず、森川淳一の焼死事件の、現場検証写真を持っています。写っているのは森川家の寝室ですが、畳半畳分くらいの大きさの穴が高熱によって開いているのを除けば、一見して死体はどこにもないようです。だがよく見ると、穴のまわりに黒焦げになって小さく縮んだ頭蓋骨、内臓の破片、折れてくちゃくちゃになった大腿骨……といった人体の残骸が散乱、というか付着しているのがわかります。手首と足首とがそれぞれ1本ずつ、ほとんど何の損傷もなく、焦げてもいないままうず高

い残骸から突き出しているのが何とも変です。〈アイデア〉ロールに成功した者は、人間の身体をこのような有様にするためには、非常な高熱を与えねばならないということが判明します。この写真を見てＳＡＮを喪失することはありません。

葵は、以下のような情報をつかんでいます。
(1)：警察の検死によると、人体をこのようにするためには、少なくとも2,000度の高熱を数十分間与え続けねばならない。しかし、もしそうであるのならば、出火とほとんど同時に、部屋中に火が移らなければならないはずである。
(2)：出火の原因は、警察でもかいもく不明。
(3)：このような現象は「人体の自然発火現象」としてオカルトの分野では古くから知られ、1919年にイギリスで作家Ｊ・テンプル・ジョンソンが死亡した事件、1939年にニューヨークでスタンレー・レイク夫人が死亡した事件、1951年にフロリダでメアリ・リーザー夫人が死亡した事件、そして1983年にブルガリアで隠秘学者フィリウス・Ｐ・サドウスキィ教授が死亡した事件などがある。いずれの場合にも、今回と同じように燃えたのは本人およびその衣服、出火した際に読んでいた書物などに限られていた。
(4)：人間を、思念の力によってその体内から高熱を発しさせて燃やし尽くしてしまう、「パイロキネシス」と呼ばれるＰＫ(念動力)の一種が存在する。
(5)：‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’は3，4年前から活発に活動を開始した魔術系、あるいは宗教系の秘密結社である。それ以前に活動をしていた記録や痕跡はない。この組織の目的や構成員数などはいっさい不明。また‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’が何の略号なのかも不明。
(6)：‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の最高指導者、もしくはそれに近い指導的な立場にある人物は、「フェニックス」と呼ばれている。また、それぞれ「コロナ」、「シムーン」、「オーロラ」と呼ばれている実働専門と思われる重要な構成員またはチームが存在する。
(7)：この3年間で‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’が関係してきたと推定される殺人の件数は少なくとも29件に及ぶ。しかし、この組織の構成員を生きたままで逮捕したり、尋問できたりした例はまだない。
(8)：‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’がある種の超能力や、超自然的な生物をさまざまな状況下で駆使しているいくつかの証拠がある。去年、勝浦市で起きた吸血鬼騒ぎにおいて現れた「見えない怪物」がそれに近い。
(9)：‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’は、外国に本拠を置く別の秘密結社と激しい抗争を展開しているらしい。この結社の名はおそらくは‘Ｓ∴Ｔ∴’で、‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’と同じように超自然的な能力を駆使しているらしい。‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’が関係している犯罪の犠牲者のほとんどは、この抗争によるものだと考えられている。
(10)：‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’は必死になって何か2つのものを捜し求めているようである。これらは、3つそろって初めて完全な力を発揮できるセットのうちの2つであるらしい。これらのものは、宗教的かつ魔術的な意味を持つと同時に、組織の目的のためにはどうしても獲得するか、それが不可能な場合には完全に破壊しなければならないほどの重要性を持っているらしい。‘Ｓ∴Ｔ∴’もまた、これらのものを入手しようとしているが、両者の抗争の直接の原因は、もっと別のところにあると考えられる。

広島大学：

ここで〈言いくるめ〉に成功すると、森川淳一の履歴に関する情報が手に入ります。彼は1919年に生まれ、東京帝国大学の史学科に入学し、古代日本史を専攻していました。1942年には同門の浜　敬吾、稲田　修との共同研究による『出雲風土記の考察』なる論文を発表しています。1943年に学徒出陣し、海軍予備小尉としてジャワ方面に出動しました。1945年に復員すると同時に大学に戻りましたが、1947年は不明の理由によってほぼ1年中休学し、1948年に卒業しました。1959年に広島大学日本史学科の教授に就任し、１979年に定年で退官しました。

大学図書館に行って〈言いくるめ〉または〈信用〉に成功すると、淳一が死ぬ少し前に書き上げて大学に届けた、最後の論文を閲覧させてもらえます。この論文について専門家に意見を求めると、十人が十人、気の毒そうな顔をして、教授は年を取りすぎて少しおかしくなってしまって、とうとう現実と空想との区別がつかなくなってあんなものを書いたのに違いない、かつてはあんなにやり手の先生だったのに、という意味のことを遠回しに言います。

淳一の最後の論文は、図書館の書類の山の中に早くも埋もれかかっています。この論文に学術的価値を認める者は誰ひとりとしていないのですが、かと言って捨てるわけにもいかず、こうしてその他の「クズ論文」といっしょくたにされて、すみやかに忘れ去られるがままになっているのです。ために、この論文を見つけ出すためには〈図書館〉に成功することが必要です。

森川淳一の論文：

この論文は、『古代出雲王朝に関する研究と考察』と題されており、それぞれ第1部～6部と書かれた6冊のぶ厚いノートから構成されています。

第5部の中ほどには、次のような序文めいたことが記されている紙きれがはさまっています(これはまだ誰も目にしていません。なぜなら、第2部以降を真剣に読んだ人間はいないからです)。

手がかりⅢ-Ｃ 参照

論文を隅から隅まで読み、研究するためには1週間に及ぶ時間と、さらに〈歴史〉に成功することが必要です。研究に成功した場合は、以下のような情報が得られることになります。
(1)：日本神話の神、アマテラスオオミカミとスサノオノミコトは、もともとはまったく別の源流をくむ神だった。この二柱の神は何から何までが対照的で、アマテラスが「明るい神」、人間を代表する象徴的な力を持つ神であったのに対して、スサノオは「暗い神」、(実在の)神々を代表する真実の力を持つ神であった。
(2)：紀元前11世紀以前の出雲には、スサノオの祭儀をよりどころとする、きわめて強力な呪術的力を有する王朝があった。この王朝の支配者であったのが、スサノオの祭儀を司る宮司の一族である男神(オガミ)一族だった。
(3)：アマテラスの祭儀にその中心たる「3種の神器」があるように、スサノオの祭儀にも同じようにアマノムラクモノツルギ、ヤサカニノマガタマ、そしてヤタノカガミと呼ばれている3種の神器が存在し、王朝の力の源かつ武器となっていた。
(4)：古代出雲王朝は強力な帝国であったにもかかわらず、純血の出雲人が決して多くないところから、周囲に侵略を行なうようなことはなく、その版図はあくまで中国および九州の一部に限られていたが、諏訪の一帯と、そしてもしかすると富士山麓に衛星国があった。
(5)：そもそも出雲の王朝は、神器によってこの世界に呼び出された巨大なエネルギー、「宇宙の根源的な力」を、男神一族の始祖が鎮め、コントロールすることによってうち建てられた国家だった。これは、スサノオノミコトのヤマタノオロチ退治として神話に伝えられている。

(6)：ところがある時、この強大なエネルギーを生みだしていた神器が何かの原因によって狂い出し、暴走を始めてしまった。これによって溢れ出したエネルギーの奔流によって、出雲本国と諏訪の衛星国は、それこそほんの数日の間にすっかり焼き尽くされてしまったと言う。
(7)：この「暴走」は多大の犠牲を払った末にようやく鎮められたが、出雲王朝はもはや回復不可能なほどの打撃を受け、やがて滅亡してしまった。紀元前11世紀ごろのことである。出雲王朝は滅び、そのかつての栄光と恐怖の記憶は、今や新興の大和王朝の伝説の中で、遠いかすかな記憶としてのみ生き残ることになった。そして王朝の神たるスサノオさえもが、アマテラスの弟として大和の神話に組み込まれてしまうこととなった。
(8)：スサノオの宮司たる男神一族は、その力を封印したまま出雲の地に身を隠し、20世紀まで生き延びていた。しかしながら、現在より半世紀ほど前に、この一族は最後のひとりに至るまですっかり死に絶えてしまった。
(9)：出雲王朝の支配的な一族には、男神一族の他にも、彼らの僕たる稲田一族(神話でスサノオノミコトがヤマタノヲロチから救った娘、クシイナダヒメの血を引くと伝えられている)がいた。
(10)：3種の神器のうち、ヤタノカガミは空間を支配する力を持ち、ヤサカニノカガタマは時間を支配する力を持ち、そして3つのうちで最強の神器であるアマノムラクモノツルギは、あらゆるものに「絶対の静止」を与える力を持っていたという。

さらに、この論文には《ヨグ＝ソトースの招来》、《ニャルラトテップとの接触》、《星の精の召喚》、《星の精の従属》、《旧き印》の5つの呪文の唱えかたが記載されています。これらの呪文を習得するには、このノートを読んで、かつそれぞれに対して自らのＩＮＴ×3のロールに成功することが必要です。
またこの論文は、星の精を召喚する際に必要な“呪文書”として使うことができます。

場所2：郡山市

市役所：

市役所に赴いて〈図書館〉に成功すると、垣野次郎太の住所その他の情報が判明します。
垣野は不動産会社のオーナーで、パチンコ店、クラブなども手広く経営しています。彼に関する資料を見て〈アイデア〉ロールに成功した者は、垣野がいわゆる暴力団の親分であることに気づきます。
垣野は郡山市の郊外に大きな邸宅を構えて住んでいる他、市内とその周辺に自分名義のものだけでもかなりの数のマンションや別荘を所有しています。「垣野一家」の事務所は、郡山市の中心街はずれにあります。年齢は68歳で、10年前に妻と死別して以来、正式な家族はいません。

垣野の本宅：

垣野のもとにはすでに‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’からの殺人予告状が届いています。垣野は、森川淳一と山岸君太郎がすでに彼らの手によって葬り去られてしまったことを知っているので、殺し屋から逃れるべく、猪苗代湖にある自分の愛人の別荘に身を隠し、組の者の多くをボディガードとして集結させています。現在、垣野の本宅には組員8人が踏み留まって、殺し屋のやって来るのを今か今かと待ち構えています。警察はまだこれらの動きには気づいていません。
本宅に残っている組員たちは、親分である垣野の狼狽ぶりから見て、よほどの凄腕の殺し屋がやって来るに違いないと考え、神経をピリピリとがらしています。彼らは、垣野がどこに身を隠しているかを知っていますが、通常の手段によるかぎり、たとえ探索者たちに脅迫されてもそのことをしゃべったりはしません。
探索者たちが垣野の本宅を直接に訪問した場合、〈言いくるめ〉に成功しなければなりません。ただし、交渉するのが女性の場合には、ロールに20%有利な修正を加えます。また、探索者たちが3人以上で現れた場合には、ロールに50%不利な修正を加えます。
このロールに失敗すると、本宅内の組員たちは一行を暗殺者ではないかと疑い出します。(探索者たちには見えないのですが)そして、中では銃やドスを構えて戦闘準備に取りかかります。
ここで一行が引き下がればそれで済みますが、さらに食い下がろうとするならば、もう一度〈言いくるめ〉を行なわねばなりません。今回も、ロールには先ほどと同じ修正が加えられます。さらに、それらに加えて25%不利な修正が加えられます。
この2度目のロールに再び失敗するか、あるいは1度目のロールで96～00の目が出てしまった場合は、組員たちはいっせいに攻撃をしかけてきます。警告その他はまったくありません。突然ドアが開くと、射撃が始まり、次にドスを構えた連中が突進してきます。
組員たちの攻撃が単調そのものです。後方に迂回したりとか、そういう高等戦術はとりません。さらに、防御よりも攻撃を圧倒的に重視します。
銃声がした場合、5分以内にそれぞれ警官5人ずつを乗せたパトカー2台が急行して来ます。そのさらに5分後には、もう3台が到着します。銃を撃ちまくっているところを警察に捕まったり、あるいは現場から逃走するところを見られたり、自動車のナンバーを控えられてしまったりした探索者たちは、以後は相当に面倒なことになるでしょう。キーパーは、プレイヤーたちの自業自得によるこの種のトラブルには、状況の許すかぎり厳しく対応するべきです。

2回続けて〈言いくるめ〉に成功した場合、探索者たちが4人以下であるのなら、家の中に入れてもらえます。5人以上である場合には、そのままつれなく追い返されてしまいます。
家の中に入った探索者たちは、ただちに有無を言わせず身体検査されます。もしも武器の類いを身につけていたら、もうそのまま暗殺者だと信じこまれてしまい、縛り上げられて翌日の午後までそのままになります。
武器を持っていない場合には、一応、話だけは聞いてくれます。しかし、家の中を調べたりすることは絶対にできませんし、また、情報の類いは何ひとつ得られないで追い返されるでしょう。けれども、組員の1人が指示を仰ぐために部屋の向こう側で垣野に電話をかけます。もちろん、組長と直接に話をすることはできないのですが、この時、電話に注目して〈聞き耳〉と〈アイデア〉ロールとに同時に成功したキャラクターは、組員がかけた先、すなわち垣野がいる場所の電話番号がわかります。

垣野の自宅には、他に探索者の興味を引くようなものは、何ひとつありません。

組員：

垣野の本宅にいる組員は8人です。組員No.1が全員のリーダーで、探索者たちに直接応待するのは彼です。便宜上、すべての組員は同じ能力を有しているものと考えます。
組員No.1は、.38口径リボルバー拳銃で武装しています。
組員No.2は、12ゲージ・ショットガンで武装しています。
組員No.3は、.30-30口径ライフルで武装しています。

組員No. 4は、.30-30口径ライフルで武装しています。
組員No. 5は、.38口径リボルバー拳銃で武装しています。
組員No. 6は、.38口径リボルバー拳銃で武装しています。
組員No. 7は、日本刀で武装しています。
組員No. 8は、脇差で武装しています。

組員No. 1～8
STR 14 CON 13 SIZ 15 INT 10 POW 7
DEX 13 APP 5 EDU 7 SAN 35 HP 14
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：回避 30%、隠れる 40%、自動車運転 40%、忍び歩き 40%、拳銃 20＋20%、ライフル 15＋10%、ショットガン 10＋30%、殴る 60%、蹴る 40%、締める 40%、日本刀 20＋10%、ナイフ 20＋25%

垣野一家の事務所：

「垣野一家」の事務所は、郡山市のほぼ中央にあります。

組の者のほとんどは垣野の本宅、それに猪苗代湖ほとりの別荘に行っています。事務所はがら空きになっており、今ここにいるのは組員2人だけです。

事務所にいる組員は、どんなことがあっても誰ひとり入れるな、と厳命されています。よって、探索者たちが事務所内に入るには、何か策をろうするか、または組員2人をノックアウト、あるいは脅迫して押し入る必要があります。

また、これらの組員は、とてつもない凄腕の殺し屋どもの手から逃れるために、親分がどこかに身を隠したということは知っていますが、彼が今どこにいるかまでは教えられていません。何かあった場合には、すぐに親分の自宅に連絡を入れるようにと彼らは命じられています。

事務所の中にあるもののほとんどは、探索者たちには用のないものばかりです(警察関係者は、大いに見解を異とするでしょうが)。大型の銃器類はすべて持ち去られ、残っているのは .38口径リボルバー拳銃が3丁、.357口径リボルバー拳銃が2丁、それに .38口径リボルバー拳銃弾が100発、.357口径マグナム弾が100発だけです。

手がかりは、最上階である3階にある組長事務室にあります。部屋にはデスク、書類キャビネット2つ、大型オーディオ・セット1つ、ソファ1脚、それにゴミ箱があります。

部屋の隅にあるゴミカゴを調べると、中から山岸君太郎が垣野に出した小包みの包み紙がまるめられて入っています。包み紙には鉛筆でいたずら書きがされています。〈目星〉に成功したキャラクターは、無意味な記号や線の類いと共に、「マンション」と「海」という2つの言葉に×が付けられ、「桂子の別荘」という言葉に○が付けられているのがぐちゃぐちゃな線で消してあるのに気づきます。

書類キャビネットには鍵がかかっています。これをこじ開けるためには、〈機械修理〉に成功する必要があります。

キャビネットにしまってある書類を調べて〈図書館〉に成功すると、垣野の名義になっている別荘は、郡山市の周辺には全部で3つあることがわかります。また、「桂子」という名前に重点を置いて調べて〈図書館〉に成功すると、「北島桂子」名義の別荘が猪苗代湖の西側にあることが判明します。

組員No. 9
.38口径リボルバー拳銃を携帯しています。
STR 13 CON 14 SIZ 13 INT 11 POW 10
DEX 15 APP 10 EDU 7 SAN 50 HP 14
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：回避 25%、隠れる 45%、自動車運転 60%、忍び歩き 45%、拳銃 30＋20%、ライフル 25＋10%、ショットガン 20＋30%、殴る 70%、蹴る 50%、日本刀 20＋10%、ナイフ 20＋25%

組員No. 10
.38口径リボルバー拳銃を携帯しています。
STR 15 CON 12 SIZ 14 INT 9 POW 6
DEX 8 APP 5 EDU 5 SAN 30 HP 13
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：回避 20%、隠れる 30%、自動車運転 30%、忍び歩き 30%、拳銃 15＋20%、ライフル 5＋10%、ショットガン 10＋30%、殴る 50%、蹴る 35%、日本刀 10＋10%、ナイフ 10＋25%

猪苗代湖の別荘：

垣野本人のものである3つの別荘を調べても、どれも無人であることがわかるだけで、何ら手がかりは得られません。垣野がボディガードたちと共に身を隠しているのは、彼の愛人である北島桂子名義の別荘なのです。

桂子の別荘は、猪苗代湖の南東側のほとり、日の出側に額取山をのぞむあたりに建っています。郡山市から猪苗代湖までは国道49号線(越後街道)で31km、さらにそこから別荘までは湖のほとりを南下して7kmです。

このあたりは、磐梯朝日国立公園として知られる景勝地です。キーパーは、湖や山のしんとした美しい風景、鳥のさえずりといったものと、血なまぐさい大量殺人とがうまく対比するように、物語の雰囲気を盛り立ててください。

この別荘の場所を知るためには、垣野の本宅でつかんだここの電話番号から割り出すか、あるいは組事務所にあった書類を調べるかのいずれかしか方法がありません(垣野の本宅にいた組員らの口を割らせることができるなら、話は別ですが)。

あたりには他に人家の類いは見当たらないか、また別荘などがあってもシーズン・オフとあってほとんど人はいません。探索者たちが敷地に近づいてもあいかわらずしんと静まりかえっています。

自動車を降りて建物に近づくと、どうやら静かな理由がわかってきます。別荘の中から血の匂いがぷんぷん漂ってくるのです。

別荘の内部は、どんなベテランの殺人課の刑事でも怖気をふるうようなひどい有様になっています。ここには垣野自身、愛人の桂子、15人の組員、それに垣野のペットのドーベルマン4頭がいたのですが、その全員が死亡しています。

部屋も庭も、どこもかしこも血だらけです。天井にはショットガンの弾痕、壁にはぬるぬるした血の手形、プールには内臓を露出させて頭かた飛び込んで水面を真っ赤に染めている死体、腹に長い日本刀を刺したて目を見開いて立ったまま死んでいる男、上顎と下顎に手をかけられて口から真っ二つに裂かれた犬……見たところ、ここにいた者はお互いに猛烈な殺し合いをしたようです。この凄絶きわまりない光景を目にした者は、SANチェックを行なわねばなりません。これに失敗したら1D8ポイントのSAN値を失い、成功しても1D3ポイントのSANを失ってしまいます。

超自然の怪物や、その同類が暴れた兆候はどこにもありません。全員が、仲間の持っていた武器によって殺されています。死体がどれもまだ暖かいことから、惨劇が起こってからまだ数時間と経ってはいないことがうかがえます。現場そのものは、“ブルーシャドウ”の冒険でテレビに

生々しく映し出されたの勝浦市における狂人たちの共食いの場面に似てはいますが、〈アイデア〉ロールに成功した者は、この別荘にいた人間や犬たちはあの場合と異なって、最後まで理性的に行動したように見えることに気づきます。銃はやみくもではなくて、ちゃんと目標に狙いを定めてから発射されているし、その他の武器も同様です。つまり、各人が、「殺す」という確固とした信念を持って行動したように見えるのです。

探索者たちが建物の中に入って行くと、まだ息のある組員が1人だけ見つかります。〈応急手当〉に成功すれば、彼を一時的に気づかせることができますが、生命を助けることはできません。その男は、「歌声……怪物が……どこにもかしこにも、とんでもない怪物どもが……いっせいに……あの歌が……やめろ……歌を……ああっ、ああ……」と、言い残すと死んでしまいます。

別荘の建物の一番奥の方には、垣野の部屋があります。

垣野の部屋：

部屋のドアはショットガンによって上半分が粉々に吹き飛ばされており、ついでにそのすぐ内側ではめかし立てた若い女性が頭の半分を吹き飛ばされて死んでいます。女性は、左手に大きな台所庖丁を握りしめています。部屋の中では、組の幹部らしい男がショットガンの別の一撃によって腹に大きな風穴を開けて死んでいますが、彼がしっかりと両手で握っている日本刀の刃は、椅子に座ってガウンを羽織り、12ゲージ・ショットガンを構えている老人の首を半分以上切断したところで止まっています。老人が垣野次郎太であるらしいことは、容易にわかります。

死体の他には、この部屋には机1つ、椅子5脚、ソファ2脚、キャビネット1つ、高級オーディオ・セット、小さな本棚、それにホームバーがあります。

垣野の足元のじゅうたんの上には、もうおなじみとなった例の銀色のカードが落ちています。ただし、血によってだいぶ赤く染まっていますが。カードの裏には「G∴O∴T∴」と十頭竜のマーク、カードの表には他のカードと同じ筆跡で「時は来た　全部で5人、おまえは4番目　風が赴く」と人血のインクで記してあります。

また、垣野の身体の上、それに部屋一面には、粒子の細かい灰緑色の粉が散らばっています。さらに、垣野の膝の上には、まだ底にほんの少しこの同じ粉が残っている長さ15cm、直径5cmの円筒形のクリスタル・ガラスの容器が横たわっています。〈クトゥルフ神話〉に成功するか、あるいは《スレイマンの塵》呪文を知っているキャラクターは、この粉こそがそれであることに気づきます。じゅうたんの上をごそごそ這いまわって落ちている粉を回収するのは、ほとんど不可能でしょう。

机の上には、書きかけの手紙が広げっぱなしになっています。

手がかりIII－D参照

この手紙のそばに封筒も置いてありますが、宛先その他は、まだ記入されていません。

垣野の身体をさぐると、上着のポケットに革表紙の手帳があるのが見つかります。この手帳を調べると、「(株)川崎清掃」というのは、東京都北区にある清掃会社であることがわかります。もちろん、電話番号も載っています。

場所3．東京：

東京大学：

東京大学に赴いて〈図書館〉に成功すると、山岸鳴空(君太郎)を始めとする人物の、帝国大学時代の履歴に関する情報が入手できます。

森川淳一：1919年東京都生まれ。東京帝国大学史学科に入学。専攻は古代日本史。1942年に浜　敬吾、稲田　修との共同研究によって「出雲風土記の考察」なる論文を発表、評価を得る。1943年に学徒出陣し、海軍予備小尉としてジャワ方面に出動。1945年に復員し、復学する。1947年に不明の理由によってほとんど1年間休学する。1948年に卒業。実家は森川男爵家で、彼は6人兄弟の5男。

山岸君太郎：1920年長野県生まれ。東京帝国大学考古学科に入学。弓道部の主将を務める。1943年に学徒出陣し、陸軍上等兵として中国戦線に出動。1946年に復員、復学する。1947年に不明の理由によって1年間休学し、卒業を待たずにそのまま退学する。退学時には、浄土宗の僧籍に入っていた。

垣野次郎太：1919年福島県生まれ。東京帝国大学国文科に入学。1043年に学徒出陣し、海軍予備小尉として南方戦線を転戦。1945年に復員、復学する。1947年に不明の理由によってまる1年間休学した。1949年に卒業した。

浜　敬吾：1919年神奈川県生まれ。東京帝国大学史学科に入学。専攻は古代日本史。1942年に森川淳一、稲田　修との共同研究によって「出雲風土記の考察」なる論文を発表、評価を得る。健康上の理由によって徴兵されず。1943年から44年まで、療養のために休学。1945年に復学する。1947年には、不明の理由によってほぼまる1年間休学。1948年に卒業。以後の消息は不明。

稲田　修：1920年島根県生まれ。東京帝国大学史学科に入学。専攻は古代日本史。1942年に森川淳一、浜　敬吾との共同研究によって「出雲風土記の考察」なる論文を発表、評価を得る。1943年に学徒出陣し、陸軍予備小尉として終戦まで東京に駐屯。1945年に復学。1947年に行方不明となり、以後の消息不明。

図書館：

大きな図書館では、〈図書館〉に成功するごとに以下の各情報を得られます。ただし、探索者は自分が捜そうとしている情報が何であるかを、十分に承知している必要があります。ただやみくもに捜しても駄目なのです。

(1)：「夕泊家」に関して調べると、この家は子爵の称号を持つ戦前の名家であることが判明します。子孫に恵まれず、この一族の最後のひとりは夕泊麗子・子爵夫人でした。彼女は1905年に夕泊宗俊子爵の長女として生まれました。フリーメーソン系と思われる結社‘銀の黄昏’のメンバーとして、当局に注意人物としてマークされていたふしがあります。1928年に、島根県の名家、拝家の当主である拝　修理の後妻として輿入れしました。その後、1947年に拝村で起きた原因不明の火災の際に行方不明となっています。

(2)：1947年の新聞をいくら調べても、拝村で起きた火災に関する記事は見つかりません。この情報を得るためには、島根県に行ってそこの地方新聞を調査する必要があるのです(シナリオVIを参照)。

(3)：地図や地名総攬によって「拝村」を調べると、島根県の斐伊川上流にあった村だということがわかりますが、1955年度をもって廃村となっています。

(4)：‘銀の黄昏’について調べると、第1次大戦後に急速に勢力を伸長させた魔術の秘密結社で、その目的／行動はヴァイスハウプトの‘イルミナティ(啓明結社)’以上に暴力的、犯罪的であったと記録されています。少なくとも数ダースに及ぶ暗殺、謀殺、放火、爆破、誘拐などの

テロ活動に関係していたと推定されますが、政治的信念や傾向は持たず、もっぱら宗教的あるいは魔術的原理に従って運動を進めていました。また、フリーメーソンや‘黄金の曙(G∴D∴)’、‘銀の星(A∴A∴)’といった既存の結社とは何ら関係を持っていなかったと考えられています。1922年に、組織の最高指導者であり、7ヵ国の警察によって指名手配を受けていたカール・スタンフォード博士が行方不明となり、以後は活動はぷっつりと絶えました。小規模ながら、1920年代には日本にもロッジ(支部／集会所)を持っていたと言われています。また現在でもなお、南米を本拠に残党が活動を続けているという情報もあります。別名‘S∴T∴’。

(5)：‘銀の黄昏(またはS∴T∴)’は、ナチス・ドイツと深い関係を持っていたと見られています。ナチスの思想家たちのうち、特に中心的な役割を果たしていた何人かは、‘銀の黄昏’のメンバーであっただろうことがほぼ確実だと考えられています。1945年のドイツ敗戦後、‘銀の黄昏’の本部はナチスの残党と共に南米に逃れたという説もあります。

(株)川崎清掃：

川崎清掃は、東京都北区にある、ビルの清掃員派遣を主な業務にしている会社です。電話をかけるか、直接赴くかすると、浜　敬吾のことは簡単に教えてくれます。

浜　敬吾は、1985年に清掃員募集の公募に応じて来て採用された社員で、それ以来ずっとまじめに努めてきました。ところが、つい6日前に3日間の休暇願いを出したのを最後に、会社には姿を見せず無断欠勤し続け、寮にも帰って来ません。勤務態度は真面目で、また気のいい老人だったので、会社の者はみな怒るというよりも心配しています。

ちなみに、休暇願いを出したのは、休暇の前日だったそうです。本当なら、こんなに急に休みを取ることはできない規則ですが、たまたまスケジュールが空いていたのと、また彼の日頃の勤務態度から鑑みて、特別に許可されたのだそうです。

浜老人が会社に出した履歴書によると、彼には身寄りはなく、またこの会社に勤める以前は、宮崎県でバスの運転手をしていました。

浜老人が「蒸発」した前後2週間ほどの間に、会社に「垣野」と名乗る男性から彼への妙な電話が3，4回かかってきましたが、彼は不在か、あるいは居留守を使って出るのを断っていました。後者の場合、浜老人は、この「垣野」からの電話がかかってきたことを伝えられると、それとわかるほどに感情の動揺を見せて、「すみませんが……わたしはいないと言ってもらえませんか」と、そのつど、電話に出た事務員に頼んでいました。「垣野」からの電話はとても丁寧な口調で、借金取りの類いとも思えなかったのですが、浜老人の態度に不審を感じた事務員が相手はいったいどういう人物なのかと尋ねると、老人は、「ずっと昔に別れたきりの親戚なんですが……私はもう会いたくないんですよ。」とだけボソッと説明しました。何か複雑な事情があると思った事務員は、それ以上老人を問い詰めることはしなかったそうです。

浜老人の社員がないかどうか尋ねると、事務の責任者は履歴書用の上半身写真(モノクロ)を2枚、見せてくれます。写真の浜老人は、おとなしそうな小さな「おじいさん」という感じの人物ですが、顔だちや目つきなどからは、かなりの知性がうかがえます。探索者たちは、〈言いくるめ〉あるいは〈雄弁〉に成功すれば、この2枚の写真を借りてゆくことができます。

川崎清掃の社員寮：

社員寮は、会社から1kmくらい離れたところにあります。3階建のアパート風の建物で、現在は社員16人と、寮母のおばさんが住んでいます。

各自の勤務時間は一定していないので、昼間でも何人かの社員は寮にいます。ほとんどの社員は、50歳以上の年配です。

浜　敬吾について尋ねると、たいていの場合、無口だったけど無愛想というわけではなく、真面目でいい人だったという答えが返ってきます。一緒に飲んだりとかの付き合いは、まったくと言っていいほどしていませんでした。今になってよく考えてみると、仕事のこと以外で浜老人の方から他人に話しかけるところなど、滅多には見たことがなかったそうです。また、あの人は実は昔は学者でもしていたらしい、という噂もあります。会社で聞いたのと同じように、全員が浜老人の身の上を心配しています。

「蒸発」の理由とか、あるいは「蒸発」する前に何か変わったことはなかったかと尋ねると、寮の人は首をひねりながら、「そう言えば、休暇を取る直前、浜さんは何だか妙に落ち着きがなかったような気がするなあ。人の話にうわの空になったり、忘れ物をしたり……それに、ぶつぶつ独り言を言っていたりもしたなあ。ああ、それより何より、明日から休暇をくださいなんて何の前触れもなしにいきなり頼むなんて、ぜんぜん浜さんらしくなかったよねえ。」などと話してくれます。

また、浜老人の過去について聞くと、質問された人はちょっとの間首をかしげていますが、やがて「ああ、そう言えば、いつか北海道にいたことがあったって言ってたことがあったけ。北海道のどこだって？　さあ、そこまでは……たしか、大雪山の近くとか……」と、答えます。

寮母さんに頼んで〈言いくるめ〉に成功すると、浜老人の部屋を見せてもらえます。

浜　敬吾の部屋：

寮の部屋は6畳です。部屋の中にはちゃぶ台、テレビ、雑誌、新聞、会社の制服、たたんだ洗濯物、また押し入れの中にはふとん、といった具合で、万事がきちんと整理されています。

ちゃぶ台の上には、差し出し人の名だけが記された、浜宛ての封書が開封されて置いてあります。封筒の中には、例の‘G∴O∴T∴’の銀色の殺人予告カードが入っています。カードの裏には‘G∴O∴T∴’と十頭竜のマーク、そして表には「時は来た　全部で5人、おまえは5番目　光が赴く」と他のカードのと同じ筆跡で書いてあります。

封筒の消印は、北区の郵便局です。投函した日付は8日前、つまり浜老人が休暇願いを出す前日になっています。

〈目星〉に成功した者は、押し入れのふとんの下に、新聞紙にくるまれた1冊の書物が隠されているのを発見できます。書物は古いものではなく、少なくともこの20年以内に出版されたと思われる立派な装丁のぶ厚いもので、ドイツ語で『銀の黄昏』というタイトルが付けられています。

‘銀の黄昏’：

ドイツ語で記された本で、神話書物であると考えます。これを読んで獲得できる〈クトゥルフ神話〉知識は＋13%、呪文倍数は×3、喪失するSAN値は－2D6ポイントです。

出版されたのは、1975年と記されています。著者の名前は「フェニックス、あるいは古き血を引く者」となっています。

この書物の著者は、夕泊蘭子です。彼女がまだ‘S∴T∴(銀の黄昏)’に公然と反旗をひるがえしていなかった頃、1965年よりの欧州と南米における修業に一応の区切りを付ける研究成果として、この本を著したのです。

書物の内容は、主に‘銀の黄昏’の正統的な教義および伝統に関するものがほとんどを占めます。組織にたてついて自分で新しい行動を起こそうなどとなどという彼女の下心は、どこにも見つけることはできません。しかし読んでいるうちに、1節(手がかりIII-E)だけ気になる部分が

見つかるでしょう。

手がかりIII－E 参照

この書物に書かれている呪文は、《精神力吸収》、《催眠術》、《「門」の発見》、《アザトースの招来》、《ヨグ＝ソトースの招来》、《ニャルラトテップとの接触》の６つです。

葵の別行動：

ここではこれ以上、浜　敬吾の行方に関する情報は何ひとつ得られません。けれどもキーパーは、もうまる１日くらいは、探索者たちをあちこち駆けずり回らせて、さんざん無駄足を踏ませるようにしてやってください。

川崎清掃の寮を出た時点から、葵は探索者たちといったん別れて、独自で調査を始めます。

何ら成果を上げることなく、くたくたに疲れきった一行がホテル(または自分の家)に帰って来ると、夕方の４時20分頃に葵から電話がかかってきます。探索者たちがまだ１人も帰って来ていない場合には、留守番電話とか、フロントへの言づけとかを利用させてください。

「ああ、うちよ。彼の行き先がわかったわ。やっぱり北海道よ。羽田にちょっとしたコネがあるもんやから、顔写真を手がかりにして、半日がかりで調べてみたの。彼、なんと昨日の朝いちの飛行機で釧路に飛んでいるんよ。蒸発した日から昨日まで、ずっとどこかに身を潜めていたんね。ちなみに彼、『ハマムラ　ノリヤス　70歳』っていう偽名を使ってるわ。メモしといてよ……ま、意外に簡単に見つかったんやけど、ただでさえ、釧路行きの客は、そうはいるもんじゃないんやから。で、これからすぐうちも釧路に飛ぶことにするわ。大丈夫。着いても下調べをするくらいにしておくさかい、心配せんといて。ええっと……もう次のが最終便になるよって、あんたらは明日の一番ので来て。向こうの空港の案内所に伝言を残しておくことにするわ。それから、宿でおちあってどうするかを決めましょ。あっ、もう時間がないわ。じゃ、そういうことでね。バイ。」

探索者たちや優子がどのように止めても、彼女に計画を変えさせることはできません。釧路行きの最終便は16時40分の羽田発です。もっとも、札幌行きの最終は20時５分発ですから、葵の電話の後でも急げばその日のうちに北海道に着くことは不可能ではありませんが、いずれにせよ釧路市に到着するのは次の日となります。

ここでひとつだけキーパーが忘れてはならないのは、一行が釧路に到着するのがちょうど新月か、その前後の日であるように物語の進行をうまく調節することです。平たく言えば、このシナリオの残りの部分から、次のシナリオIVの終わりに至るまでの間は、探索者たち(もちろん優子も)がヤタノカガミの力を借りられないようにするわけです。

場所３：釧路

釧路空港／ホテル：

北海道は、とっくに雪です。ここ釧路においても、すでに１m以上は降り積もっており、町などは一面に真っ白です。

空港の案内所で尋ねると、確かに探索者たちに宛てたことづての紙があります。紙には、「旅館‘ひのき亭’で待つ　葵」と、記されています。この旅館の場所は、案内所の人に聞けば簡単にわかります。

‘ひのき亭’は、空港から自動車で10分くらいのところの市内にある、落ち着いた雰囲気の小さな旅館です。帳場で葵のことを尋ねると、すぐに部屋に案内してくれますが、彼女の姿はありません。

女中さんの話によると、「ええ、あの方は昨日の夜、そう……９時頃にお着きになられましたが、60歳くらいのお年寄りとご一緒でした。それで、お休みにもならないで、ひと晩じゅうずっとお話をなさっているようでしたが、今朝がたになって、お２人ともタクシーを呼ばれると急いでどこかにお出かけになられました。ええ、どこにいらっしゃるかはお言いになられませんでした。あっ、それから、お客様たちがお着きになったら、これを必ず渡すようにと……」と、言って、またまた探索者たちに以下のような封筒入りの伝言を渡します。

手がかりIII－F 参照

探索者たちが、川崎清掃から借りてきた写真を女中さんに見せると、葵と一緒にいた老人というのはこの人物ではなかったかと尋ねると「ええ、確かにそうでしたよ。」と答えます。ただ、そう言った後で彼女はかすかに首をひねりながら、「でも、ちょっとこの方よりも若かったようにもありますけど……弟さんでしょうかねえ。」と半ば自分に言いきかせるように続けます。

優子の悪夢：

一行が釧路に到着した夜、再び優子は悪夢に襲われてひどくうなされますが、今度は目を覚ました後も夢の内容をかなり覚えています。

彼女は夢の中でただ１人、深い深い霧の中をあてどもなく歩いていました。もう何時間も、何日も歩き続けたかと思った時、前方に何かが光っているのが見えました。足を取られながら優子がその方向に走ってゆくと、それは中空に支えもなしに浮かぶ、巨大な８角形の青い宝石でした。立ち止まった彼女が呆然としてその青い輝きを魅いられたように見つめていると、宝石は霧の中でゆっくりと回り始めました。そして宝石の裏側があらわになった時、そこに浮かび上がったのは、彼女がよく知っている人物の顔を型取った銀色の仮面、それも死相をはっきりと表している不吉なデスマスクでした。優子はここで絶叫して目を覚ます。

宝石の裏の顔が誰のものであったかは、彼女はどうしても思い出すことができません。ただ、非常に親しい「誰か」、友人か肉親といった人物であったということだけははっきりしています。

この夢の後、優子にＳＡＮチェックを行なわせて、失敗したら１Ｄ３ポイントのＳＡＮ値を喪失させてください。

摩周湖：

弟子屈(でしかが)のＪＲ釧路本線の駅までは、列車で１時間20分ほどです。しかし、朝早くには当然ながら列車はまだ走っていませんから、葵が指定した時間までに到着するためには、約束の日の前日(つまり釧路に着いた日の翌々日)中に出発して弟子屈で宿を取るか、それともレンタカーを使うかのいずれかによる必要があります。釧路から弟子屈までは、自動車で１時間程度ですが、道路の状態によってはもっとかかります。

探索者たちが釧路に着いた日の夜はちらちらと小雪が舞いますが、翌日からは曇りながら雪はすっかり止みます。

午前５時の冬の北海道は、まだ夜も同じで真っ暗です。弟子屈の駅に着くと、さすがに人影はどこにも見られず、ただ駅前の広場に赤い乗用車が停まっています。一行が来たのに気づくと、果たしてその自動車のドアが開いて、葵が手を振りながら降りてきます。

葵は、「誰にもつけられんかった？」と心配そうにしながら、自分の自動車(レンタカー)を先導に一行の案内に立ちます。

葵の自動車は、弟子屈から真っすぐ摩周湖へと向かい、さらに湖に沿って４kmほど北上します。所用時間はおよそ40分です。

自動車を停めると、葵はコートを着て降りてきて、ここからは歩くしかない、と説明します。道をはずれて、湖のほとりに広がるうっそうとした原始林を、北に1kmほど行ったところに浜と稲田が待っているそうです。

摩周湖は、日本でも1，2を争う美しさと透明度を誇る湖で、いつも変わらぬ濃い藍色の水をたたえ、また神秘的な霧のヴェールに覆われています。周囲はものすごい原始林に囲まれ、また東側にある長さ2kmほどの砂浜を除くと、陸との境は切り立った断崖ばかりです。もちろん、冬ともなると観光客はもちろん、地元の人間すらあたりには1人もいません。寒さは言うまでもなく、雪が深く積もった原始林を歩いて行くのも、並たいていのことではありません。「ほんの1km」を歩くのにも、(あまり休息を取らなかったとしても)2時間近くをかけなければなりません。さらに、各キャラクターはこの強行軍に対しておのおのCON×5ロールを行なわねばなりません。これに失敗したキャラクターは、寒さと疲労のために、1D3ポイントのHPを喪失してしまいます。成功した場合は、特にHPを失うことはありません。

強行軍がはじまってしばらくすると、優子がしきりと首をひねり始めます。「変ね……この霧、この足が痺れるような感覚。夢で見た風景とどこか似ているわ。」

歩いて行くうちにしだいに朝の光があたりを照らしてゆきますが、やがて霧を通して周囲が少しは見えるほど明るくなった頃、「あそこよ。」と葵が指差します。見るといつの間にか湖に近づいていたらしく、100mほど向こうで原始林がぱっくりと2つに割れ、その先に美しい水面と、それに向かって突き出している崖とがうかがえます。崖の中途には、小さな小屋が建っています。

罠：

弟子屈から探索者たちを案内して来た女性は、高見沢　葵ではありません。「フェニックス」夕泊蘭子に絶対の忠誠を誓い、彼女のためにその全生命を賭けて手足となって働く‘G∴O∴T∴’の3人の戦士(ソルジャー)のうちの1人、「光」のオーロラなのです。

オーロラは、浜　敬吾暗殺のために東京に派遣されて来ていたのですが、いざ仕事にかかろうとしたその時、「探索者」なる妙な連中が組織の秘密をかぎまわっていることを本部から知らされたのです。彼女は、浜を抹殺すると共に、この際邪魔者である探索者たちをも片づけてしまおうと計画しました。そこで、暗殺の実行を一時待って、北海道に逃げ出した浜は自分の2人の部下に追わせ、監視させました。

東京で探索者たちを見張っていたオーロラも、浜の行き先を割り出した葵が単身北海道に飛んだのを幸いに、自分も探索者たちを全滅させる罠を用意するために、彼女の乗ったの同じ飛行機で釧路に向かったのです。

この暗殺任務に就く前に、‘G∴O∴T∴’の本部では実験用に確保している人間の中から浜　敬吾に背格好が似ている老人を選び出すと、顔を浜そっくりに整形しました。それから、オーロラはこの老人を殺して《似姿の利用》呪文を使って彼の姿を自分のものとしていたのです。それで、釧路に到着するとさっそくこの老人の姿へと変身して、浜を装ってたくみに葵に接近したのです(彼女は、重要な任務に就く前には、このような下準備を欠かさないのです)。ただ、組織が持っていた浜の写真がかなり古いものだったため、現在の彼よりもかなり若づくりになってしまったのですが。

葵は、オーロラのもっともらしい作り話に簡単にだまされて相手を浜　敬吾だと思いこんでしまいました。そこで、オーロラが指示した場所に従って伝言をしたためると、この恐ろしい敵と一緒に摩周湖へ向けて出発してしまったのです。

摩周湖の原始林に着くや否や、オーロラはその正体をあらわにしました。そして、1つには探索者たちがどこまで知っているかを吐かせるため、そしてもう1つには自分の楽しみのために、ピアノ線で葵を木から吊り下げると、まる一晩かけて彼女にすさまじい拷問を加えたのです。

夜中の2時頃、葵は殺されました。そして、オーロラは48時間をかけて再び《似姿の利用》呪文を使って、今度は葵に化けたのです。探索者たちをも彼女と同じ目に遭わせるべく。

オーロラは、葵の心臓をナイフでえぐって1体の‘シュブ＝ニグラスの黒い仔山羊’を召喚し、小屋のある半島状の崖を封鎖するようにしてひそかに配置しています。探索者たちの少なくとも半数以上が崖の根元を横断する仮想のラインを越えると同時に、この‘仔山羊’は呪縛を解かれ、音も立てずに深い森と霧の奥から姿を現すと、すみやかに襲いかかってきます。同時に、オーロラも変装をかなぐり捨てて本性をあらわとし、探索者たちをせせら笑いながら攻撃に移ります。彼女は、小屋の中に自分の生弓矢を置いており、いつでもこれを自分の手元に呼び寄せることができます。

オーロラが殺されるかこの場から遠くに逃げ出すかすると、‘仔山羊’は、出現した際と同じように、またたのっそりと静かに霧の中に消えてゆきます。

探索者たちの半分以上が崖に行かないかぎり、‘仔山羊’は攻撃してきません(言うまでもなく、自分が先に攻撃された場合は違いますが)。

戦わずして怪物たちから逃れる方法はただひとつ、崖から湖に飛び込むことです。‘仔山羊’は水の中までは追ってきません。けれどもオーロラは、探索者たちが視界内にある限り、あらゆる手段で攻撃してきます。霧が深いですから、オーロラの視界の外に出るには各自1D3ラウンドの時間をかけるだけで済みます。しかし、追手が現れないくらい充分に遠いところで陸に上がるためには、さらに各自1D10ラウンドの時間、泳ぎ続けねばなりません。氷のように冷たい水につかっている間は、1ラウンドごとに各キャラクターは自分のCON×5のロールを行なわねばなりません。これに失敗した者は、寒さのために1D3ポイントのHPを失います。また、このロールに成功した者も、1ポイントのHPを失います。

陸地に着いたとしても、この湖のほとりはほとんどが崖になっていますから、よじ登るためには〈登はん〉に成功しなければなりません。〈登はん〉は何回でも繰り返すことができますが、1回失敗するごとに、そのキャラクターはもう1ラウンド余計に水の中につかっていなければならないことになります。

シュブ＝ニグラスの黒い仔山羊：
STR　51　CON　23　SIZ　50　INT　17　POW　25
DEX　15　HP　37　移動　8
武器　命中率　ダメージ
触手(4本)　80%　4D6＋STRの吸い上げ1D3
装甲：なし。ただし銃器は命中しても1ポイントのダメージしか与えられません。“貫通”した場合は2ポイントのダメージ。ショットガンは最低値のダメージを与えます。殴りつける武器や、切りつける武器は、普通にダメージを与えます。
呪文：シュブ＝ニグラスの招来、萎縮、忌まわしき狩人の召喚／従属、ヴールの印、グールとの接触、ニョグタの招来、ハスターの招来
SAN：この怪物を見てSANチェックに失敗したキャラクターは1D20ポイントのSANを失い、成功したキャラクターも1D3ポイントのSANを失います。

オーロラ：

女性、34歳。純血のユーラシアンです。夕泊蘭子の直卒下にある、‘G∴O∴T∴’最強の3人の戦士の1人。魔術はもちろん、それこそナイフからアサルトライフルに至るあらゆる武器の使用法に熟達しています(もともと彼女は、その昔は‘S∴T∴’＝ネオ・ナチスの精鋭コマンド部隊‘ラスト・バタリオン(最後の部隊)’の指揮官で、SS中佐の階級を持っていました)。「光」の戦士の証として、蘭子から強力な魔力を持つ武器である生弓矢を与えられています。

厳しい訓練に加え、蘭子の手によって肉体および精神の能力を通常より高める特殊な処置をほどこされています。ために、CON、DEX、そしてPOWはもともとの2倍に高められています。しかしその反面、新陳代謝も常人の2倍なので、エネルギーの消費が非常に激しいという欠点を持っています(平たく言えば、体力を保つために普通の人間の倍の量の食事を採らなければならないわけです)。ダメージが回復する速さも、常人の約2倍です。

性格は残酷、かつ変態的なまでにサディスティックで、他にいくらでも簡単な方法がある場合でも、できるかぎり相手をじわじわとなぶって、悲嘆と叫び、そして苦痛の中で悶えながら死んでいくのをじっくりと楽しむようなやり方を選びます。そして、自分はその相手の苦しみと死とを見つめながら、至高の惚惚感にひたるのです。特に、若く美しい同性を性的になぶるのを非常に好みます。

他の戦士と同様、彼女が忠誠を誓っているのは‘G∴O∴T∴’に対してではなく、あくまでも夕泊蘭子という個人に対してです。

首から、大きな8角形の青い宝玉のはまったペンダントをぶら下げていますが、これには(最大で)50ポイントのMPが蓄積されています。ただし、このペンダントのMPは、これをかけている者が《被害をそらす》呪文を使用する場合にのみ、利用することができます。ペンダントのMPは消費されると、1日に10ポイントの割合で回復されてゆきます。ペンダントのDPは、20ポイントです。優子が先に予知夢で見た巨大な宝石は、言うまでもなくこのオーロラのペンダントに他なりません。

「光」のオーロラ
STR 15 CON 32 SIZ 11 INT 16 POW 29
DEX 28 APP 17 EDU 20 SAN 0 HP 22
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：応急手当 80%、オカルト 60%、オートバイ運転 70%、泳ぎ 80%、回避 95%、隠れる 90%、機械修理 50%、聞き耳 80%、カモフラージュ 80%、クトゥルフ神話 100%、航空機操縦 70%、コンピュータ・ソフトウェア 70%、コンピュータ・ハードウェア 25%、自動車運転 80%、忍び歩き 90%、ジャンプ 70%、心理学 75%、追跡 90%、電気修理 50%、登はん 80%、毒物 70%、投げ 80%、目星 65%、英語読み書き 90%、英語会話 90%、ドイツ語読み書き 95%、ドイツ語会話 95%、スペイン語読み書き 80%、スペイン語会話 80%、日本語会話 85%、日本語読み書き 80%、殴る 95%、蹴る 95%、頭突き 95%、絞める 95%、マーシャル・アーツ 70%、拳銃 80＋基本値、ライフル 80＋基本値、ショットガン 50＋基本値、サブマシンガン 70＋基本値、機関銃 50＋基本値、グレネード・ランチャー 40%、ナイフ 95%、日本刀 45%、弓 70%、鞭 70%
呪文：旧き印、ヴールの印、アザトースの呪詛、萎縮、‘シュブ＝ニグラスの黒い仔山羊’の召喚／従属、星の精の召喚／従属、クトーニアンとの接触、ズカウバの香、門の創造、門の発見、クトゥルフのわしづかみ、精神力吸引、肉体の保護、被害をそらす、似姿の利用、マインドブラスト

生弓矢：

生弓矢(いくゆみや)は、神話でスサノオのもとからオオクニヌシノミコトが持ち去って、出雲の国の勢力伸長に大いに役立てたという3つの武器／道具のひとつにならって蘭子が作り上げ、オーロラに与えた武器です。長さ2m程度の黒い弓ですが、矢や弦はありません。材質は漆を塗った木のような感じですが、はるかに丈夫で堅い、未知の物質です。この弓を構えて思念を集中させ、自分が望むだけのポイントのMPを消費するごとに右手の先からオーラが細くほとばしり、それが弓につがえられて「光の矢」に変ずるのです。

しかし、現時点における自分の保有MPのポイント数の半分を超えるMPを、同時に消費することはできません。

射撃やROFに関しては、この弓は普通の長弓とまったく同じに扱います。ただし、最大射程距離は無限大であるものと考えます。

光の矢は、単独の相手に命中すると、その矢のために消費したMP1ポイントに対して1D6ポイントずつのダメージを与えます。さらに、与えたダメージに等しいポイント分の装甲を無視します。“貫通”も起こりえます。

また、複数の相手を同時に攻撃することもできます。この場合、狙おうとするそれぞれの目標に対して、D6何個ずつのダメージを配分するかを、MPを消費した時点で決めます。例えば、7ポイントのMPを消費した光の矢を、3つの目標に対して放とうとする場合、目標その1に2D6ポイント、目標その2に1D6ポイント、そして目標その3に4D6ポイントのダメージを「配分」する、というような具合です。

複数の目標を射撃する場合、命中の判定は各目標ごとに別々に行ないます。

生弓矢の持ち主は、離れたところにあるこの武器を、自分の手元に瞬間移動させることができます。瞬間移動をさせるためには、自分と生弓矢との間の距離に応じてMPを消費しなければなりません。消費するMPは、

1～10m ：1ポイント
11～100m ：2ポイント
101～1000m：3ポイント
1～10km ：4ポイント
・
・

という風に増えてゆきます。MPを消費した次のラウンド中に、弓は自分の手の中にこつぜんと現れます。自分と生弓矢との間に障害物があっても、瞬間移動には何ら妨げとはなりません(ただし、魔術的または次元的な障害は別です)。

生弓矢の持ち主たる人間は、たった1人です。新しく持ち主となるためには、前の持ち主が死亡している必要があり、同時に弓矢に主人として「認められる」必要があります。持ち主として新たに認められるためには、前の持ち主を自分で殺さなければなりません。誰がとどめをさしたかわからないような状況で前の持ち主が死んだ場合は、その死後、最初に生弓矢に触れた人物が、新しい持ち主となります。

生弓矢は、持ち主以外の人間が使うことはできません。

この武器から放たれる「光の矢」は、魔法の武器であると考えます。「光の矢」を生み出すためにMP1ポイントを消費するごとに、そのキャラクターは自動的にSANを1ポイントずつ喪失します(ものすごい精神集中が必要なのです)。

生弓矢は30ポイントのDPを持っていますが、ダメージを受けると、まるで生き物のように(実際には一種の生き物なのですが)ラウンドごとに1ポイントずつDPを回復させてゆきます。ただし、DPが0になったら完全に破壊され、「死んで」しまったことになり、2度と修理するこ

とはできません。

生弓矢の弓には、《似姿の利用》呪文が刻まれています。これを読んでＩＮＴ×４の値によるロールに成功したキャラクターは、この呪文を習得できます。

逆襲そして復讐：

探索者たちの前に現れたオーロラは、姿はもちろんのこと、話しかたや動作、ひとつひとつの癖に至るまで、ほとんど完璧と言ってもよいほどに葵にそっくりです。しかし、葵の身体をコピーする際に、さすがにあせっていたオーロラは、ひとつだけ彼女らしからぬミスを犯しました。葵の右太腿にあったライフルの銃創を、自分の左太腿に写し取ってしまったのです。このため、オーロラは右足ではなくて左足をひきずって歩きます。しかし探索者たちがこれを見破るためには、まずニセ葵(オーロラ)に何らかの疑いを抱く必要がありません。キーパーは、プレイヤーたちの性格や熟練度に応じて、ニセ葵を怪しいと思わせるような描写をいくつか入れてやるのもよいでしょう。

ニセ葵に疑いを持ち、さらに〈目星〉に成功したキャラクターは、彼女の不自由な方の足がいつもと逆であることに気づきます。

しかしながら、探索者たちに気づかれたことを悟ると、オーロラは罠のところまで一行を案内するのをあきらめて、抜く手も見せずに突然攻撃にかかります。こちらがオーロラにまず第１撃を与えないかぎり、真正面から彼女と戦って勝つのは難しいし、たとえどうにかして倒せたとしても甚大な被害を被るはめになるでしょう。

さらに、探索者たちがどうしようもなく非力で、かつ賢くもないような場合には、自分のＩＮＴ×１によるロールに成功した探索者は、ニセ葵の話しかたや動作にどこか腑におちない点があるような気がして、何となく疑いを抱くことにしてやってもよいでしょう(もちろん、強力でかつ賢いような探索者たちにまで遠慮する必要は、さらさらありません)。もちろん、優子にまず気づかせて、隣を歩いている探索者のわき腹を、そっとひじでつつかせて知らせるようなことにしてもかまいません。

天候が天候、場所が場所なので、影によってこのニセ葵の正体を看破することはできません(湖の水面に姿が映れば話は別ですが、オーロラにしてもこの呪文の弱点はよく承知しており、用心しています)。

致命傷を受けると、オーロラは地面にどうと倒れますが、次いで彼女の全身はあたかも万華鏡の反射のようにキラキラ、チラチラと瞬き始めます。オーロラの姿は今までに彼女が殺し、《似姿の利用》呪文によって写し取ってきた何十人という老若男女の姿に入れ替わり立ち替わり変化し続けます。ある姿から別の姿へ変わりゆく速さは、それこそ１秒間に何人という高速です。それらの中には、はっきりとはわからないまでも浜老人や、そして葵のらしい姿もうかがえます。このシュールな情景を目撃してＳＡＮロールを失敗した者は、１Ｄ３ポイントのＳＡＮ値を喪失します。

オーロラの生命が尽きると共に、姿が変わる速さはしだいに落ち、やがて自分の本来の姿を取り戻すと同時に「光」のオーロラは完全に息絶えてしまいます。

オーロラを倒すと、彼女が首からかけている青い大きなペンダントが輝き始め、鎖を引きちぎって空に浮かび上がります。そして、オーロラの死体から２ｍほど上昇したところで、ひときわ強い光を放つと、それっきりかき消えてしまいます。これによって、蘭子には自分の戦士のひとりが何者かに倒されたことが通報されるわけです。このプロセスはそれこそ誰も止める暇もなく、あっという間に済んでしまいます。

‘Ｓ∴Ｔ∴’のコマンド部隊：

南米に本拠を置くネオ＝ナチスの組織、‘Ｓ∴Ｔ∴’は、言うまでもないことですがこれまで何度となく宿敵である‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’を潰し、その指導者である裏切り者の夕泊蘭子の首を取るために、何十人という暗殺者や工作員を日本に送りこんできました(ただし、そのうちの誰ひとりとして戻ってはきませんでしたが)。

ここにもまた、‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の幹部の誰かを暗殺するために派遣されてきた４名のコマンドがいます。彼らは、‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’メンバーの居場所をつきとめるべく調査を進めているうちに、この１週間ばかりの間に日本のあちこちで起こった一連の謎の殺人事件が、蘭子とその２人の部下、「炎」のコロナと「風」のシムーンの仕業に違いないことを知りました。そこで彼らは、じきに３人目の戦士である「光」のオーロラも動き出すに違いないと推測し、彼女を捕らえるべく網を張っていました。そこに、探索者たちが引っ掛かってきたというわけです。

探索者たちの詳しい素性や目的はわからないものの、彼らをマークしていれば必ずオーロラのもとに導いていってくれるだろうと考えたコマンドたちは、探索者の誰かとすれちがいざまに、その上着の裾または鞄の中などに高性能の小型発信器を取り付け、常に一行のいる場所を追跡できるようにしました。

コマンドがいつ、どういう場所で探索者たちと接触し、またどのようにして発信器を取り付けるかは、すべてキーパーが決めてください。また、探索者の誰に発信器が取り付けられるのかも、キーパーが決めます。ただし、探索者たちのことをコマンドが知るに至るのは、一行が郡山市に到着して、垣野次郎太の惨死を知った以後のことです。

相手はプロフェッショナルですから、原則としてコマンドの出没や、発信器を取り付けられたことなどは、探索者たちはいっさい気がつかないこととします(ただ、探索者たちが強い疑いを抱かない程度の描写は、入れてよいかもしれません)。

発信器を取り付けられた探索者は、それ以後、１日ごとに自分のＰＯＷ×１の値によるロールを行ないます。これが成功した場合、その探索者は自分の上着の裾または鞄の中などに、直径12㎜、厚さ４㎜ほどの大きさの目立たない円形の物体が付けられていることに気づきます。これを分解して〈電気修理〉に成功したキャラクターは、これが非常に高性能な超小型発信器であることがわかります。

この発信器の電波は、特製の大型アンテナでなければ捕らえることができない微弱なものですが、その到達範囲は、２㎞以上です。また、発信器のバッテリーは、およそ１週間持ちます。

摩周湖に到着した探索者たちが、正体を表した「光」のオーロラや「仔山羊」と戦っている最中に、一行を北海道まで追って来た‘Ｓ∴Ｔ∴’コマンド部隊が介入する可能性があります。

ただし、以下のような条件のいずれかが満たされる場合には、コマンドたちは摩周湖には現れず、また探索者たちがその存在に気づくこともありません。

(Ａ)：探索者たちが発信器に気づいて、これを破壊または処分してしまった場合。

(Ｂ)：発信器を取り付けられている探索者が、摩周湖まで行かなかった場合。

(Ｃ)：探索者たちは気づかなかったものの、発信器が何らか原因で壊れるか、あるいははずれてしまった場合(上着を着がえるとか)。

(Ｄ)：発信器を取り付けられてから少なくとも１週間以上が経過して、発信器のバッテリーが切れてしまった場合。

(Ｅ)：何らか理由によって、コマンド部隊を出さない方がよいとキーパーが判断した場合。

コマンドの介入方法：

‘Ｓ∴Ｔ∴’コマンド部隊は、探索者たちとオーロラとの戦闘中に出現させてもよいし、あるいは、とてもかなわないと見た探索者たちがオーロラから逃げ出したその後で出現させてもかまいません。そのそれぞれの場合に応じて、以下のようなことが起こります。

(A)：戦闘中の介入

この場合、探索者たちを攻撃するオーロラや‘仔山羊’の背後の森の中から、コマンド部隊は突然の奇襲をかけてきます。コマンドたちは、できるだけ探索者たちには被害が及ばないように注意して攻撃を行ないます。しかし、彼らの最優先の目的はあくまでもオーロラを倒すことであり、これを果たすためには探索者たちの生命や安全にはまるで頓着しません。

予想もしなかった方向から攻撃を受けると、さすがのオーロラも狼狽の色を見せます。しかし彼女はすぐに立ち直り、主にコマンドの方に集中して攻撃をかけます。そしてまだ‘仔山羊’が現れていない場合には、何とかしてこれを呼んで来ようとします。

状況が余りにも不利になり、かつまだ退路が開かれている場合は、躊躇せずにオーロラは逃亡します。

戦闘中に〈ドイツ語会話〉か〈語学〉に成功した探索者は、コマンドたちがオーロラに向かって時々「裏切り者」とか「中佐」とか呼びかけていることに気づきます。

戦闘が終わると、まだ生きているコマンドたちは探索者たちには何も言わずにその場を立ち去ろうとします(彼らは原生林の外に、大型の４ＷＤ車を停めています)。探索者たちが呼び止めて話をしようとしても、彼らは日本語がわからないふりをします。

しかし、コマンドたちの行動を観察して〈アイデア〉と〈知識〉に同時に成功した探索者は、彼らがどうやらどこかの軍事組織の特殊部隊で、しかも命令などはドイツ語で下されていることに気づきます。

また、負傷者の手当をしてやろうなどとしても、コマンドたちは拒絶します。コマンドの全員が死亡、または自力では動けないような重傷を負った場合、意識のある重傷者たちはその場で自決してしまいます。

意識のない重傷者を探索者たちが助けた場合、彼は後でやはり自決を計るか、あるいは病院から逃亡しようとするでしょう。しかし、探索者たちが充分にうまく対応した場合、彼は自殺や逃亡の決意を翻して、あるいは探索者たちにある程度の協力をするようになるかもしれません(もちろん、彼の‘Ｓ∴Ｔ∴’に対する忠誠には変わりはないし、自分の組織に関する情報を漏らすこともありません)。この場合、キーパーは今後の物語が面白くなるように、彼をうまく使ってください。

(B)：探索者たちが逃亡した場合

湖に飛びこむとか、原始林の中をわき目も振らずに走るとかして、オーロラと(出現している場合は)‘仔山羊’たちから何とか探索者たちが逃げ出し、ようやく安全と思われる場所にたどり着いて息を整えていると、突然、今逃げ出して来た方角から複数の自動火器の銃声が響いてきます。さらにしばらくすると、銃声に混じって爆発音が何回か起こり、この世のものと思えないような太いわめき声(‘仔山羊’の声です)がし、さながら地獄のような騒ぎになります。

戦闘は５，６分間に渡って激しく続きますが、探索者たちが見ていると、やがて原始林のただ中からひと筋の強烈な光線が真上にほと走り、噴水のようにその先端が何本かに別れたと思うや、再び森の中に吸いこまれるように落下してゆきます。そして次の瞬間、あたりは急に静まりかえります。

そのままそこでいくら待っていても、それ以上は何も起こりません。探索者たちが例の小屋の周辺に戻って来てみると、あたりはさんさんたる有様です。木々は射撃を受けて撃ち飛ばされたり、爆発によって幹が折れてささくれ立ったりしています。巨大な‘仔山羊’が１体、死んで横たわっていますが、その身体からじくじくとこぼれ出す大量の粘液によって、ひどい臭いがたちこめています(ＳＡＮを減らすのを忘れないように)。

オーロラの姿はどこにもありませんが、周囲を見渡すと、全部で４人のコマンドたちが死んでいます。４人のうち３人は、ボディ・アーマーの真ん中に背中に抜けるような大きな穴を開けられて死んでいます。残る軽機関銃を抱えた１人は‘仔山羊’に踏みつけられたらしく、下半身をぐちゃぐちゃにされて死んでいます。

死体を調べても、身元のわかるようなものは何も出てきません。ただし、〈目星〉に成功すると、右の上腕部に血液型の入れ墨が彫られているのが見つかります。〈知識〉ロールに成功した探索者は、これがナチス・ドイツのSS(親衛隊)隊員の特徴であることに気づきます。

もちろん、探索者たちはこれらの死体から装備などを回収することもできます(どれだけの装備が使用可能で残っているかは、キーパーが決定します)。

コマンド部隊のメンバー：

‘Ｓ∴Ｔ∴’のコマンド部隊は、アングロ・サクソン系２名、ラテン系１名、そして東洋人１名から構成されています。彼らは全員が‘Ｓ∴

T∴'の軍事組織である武装親衛隊の中でも最精鋭を誇る'ラスト・バタリオン(最後の部隊)'から選抜された兵士たちです。蘭子と共に組織を裏切るまではこの部隊の指揮官であったオーロラは、彼らのかつての上官にあたり、互いに相手のことをよく知っています。

コマンドたちは、全員が5.56㎜ オートマチック・ライフル(M16)とその予備弾倉3個、9㎜ オートマチック拳銃(ベレッタ M92F、15発装填)、ファイティング・ナイフ、炸裂手榴弾3個を携行し、またインサイド・プロテクターのないボディ・アーマーを身につけています。彼らのライフルの弾丸は、すべてテフロン弾です。

便宜上、コマンドたちの技能は主に戦闘に関係するもののみ記することにします。その他の技能が必要になった場合は、キーパーが適当に成功率を決めてやってください。

ギュンター・ワラス SS 大尉 男性、29歳。アルゼンチン生まれのドイツ系です。コマンド部隊の指揮は、彼が執っています。かつては優秀な部下としてオーロラに目をかけられ、かわいがられていた男ですが、今ではお互いに相手を殺すことに何のためらいも感じていません。

彼の任務はあくまで'G∴O∴T∴'の幹部の暗殺なので、探索者たちのヤタノカガミを奪おうとするようなことはしません。また、彼に限らず、SAN値の高さにもかかわらず、'S∴T∴'のメンバーたちはどれも狂信的なエリート至上主義者、人類至上主義者であるということを忘れないようにしてください。

STR 15 CON 17 SIZ 12 INT 15 POW 14
DEX 16 APP 11 EDU 17 SAN 70 HP 15
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：応急手当 70%、泳ぎ 80%、回避 65%、投げ 60%、ドイツ語会話 95%、ドイツ語読み書き 95%、英語会話 70%、英語読み書き 85%、スペイン語会話 90%、スペイン語読み書き 90%、日本語会話 25%、殴る 95%、蹴る 70%、締める 70%、マーシャル・アーツ 40%、拳銃 50＋20%、ライフル 50＋10%、ナイフ 70%

ユーゲン・浜田 SS 少尉

男性、25歳。日系人。日本における表面的な活動、調査は、すべて彼が行なっています。

STR 13 CON 15 SIZ 10 INT 14 POW 13
DEX 13 APP 10 EDU 16 SAN 65 HP 13
技能：応急手当 80%、泳ぎ 50%、回避 55%、投げ 40%、ドイツ語会話 95%、ドイツ語読み書き 95%、英語会話 50%、英語読み書き 60%、スペイン語会話 80%、スペイン語読み書き 80%、日本語会話 70%、日本語読み書き 70%、殴る 70%、蹴る 70%、締める 70%、マーシャル・アーツ 50%、拳銃 40＋20%、ライフル 40＋10%、ナイフ 45%

クルト・ラング SS 曹長

男性、30歳。ドイツ系です。

STR 12 CON 13 SIZ 14 INT 13 POW 12
DEX 15 APP 12 EDU 13 SAN 60 HP 14
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：応急手当 50%、泳ぎ 80%、回避 60%、投げ 50%、ドイツ語会話 85%、ドイツ語読み書き 85%、英語会話 30%、英語読み書き 30%、スペイン語会話 60%、スペイン語読み書き 50%、日本語会話 15%、殴る 70%、蹴る 50%、締める 50%、マーシャル・アーツ 25%、拳銃 40＋20%、ライフル 40＋10%、ナイフ 90%

アルバロ・アルコセール SS 軍曹

男性、23歳。ラテン系。

STR 13 CON 14 SIZ 11 INT 13 POW 11
DEX 12 APP 9 EDU 12 SAN 55 HP 13
技能：応急手当 50%、泳ぎ 45%、回避 40%、投げ 40%、ドイツ語会話 80%、ドイツ語読み書き 80%、英語会話 20%、英語読み書き 20%、スペイン語会話 50%、スペイン語読み書き 40%、殴る 65%、蹴る 50%、締める 50%、マーシャル・アーツ 20%、拳銃 50＋20%、ライフル 50＋10%、ナイフ 70%

葵の死：

小屋から1㎞ほど離れた原始林の中に、葵の死体があります。日が高くなるにつれて、さしもの濃い霧も朝よりは晴れてはきますが、それでも死体を発見するためには、1D6時間の時間をかけて、さらに〈幸運〉ロールに成功する必要があります。捜索に加わった者が全員このロールに失敗した場合には、再び1D6時間をかけねばなりません。雪の原始林を4時間動き回るごとに、キャラクターは自分のCON×4のロールを行なわねばなりません。これに失敗した者は1D3ポイントのHPを失い、成功した者も1ポイントのHPを失います。

犬を使って捜索を行なえば、1D3時間で自動的に死体を発見できるものとします。

一行が湖に飛びこむなどしてオーロラの前から逃げ出していた場合も、彼女は葵の死体をそのままにして行くので、これを発見することはできます。

葵は両手の親指をいっしょにピアノ線でくくられて、そのまま高さ3mほどの木の枝から吊り下げられています。垂れ下がった足と地面との間は30㎝ほどです。身体中はそれこそ無数の傷だらけで、手足の爪は残らず引き抜かれ、体重によって親指に食いこんだピアノ線は、赤い肉を切り裂いて骨を白く露出させています。なぜか、顔にだけは危害が加えられた形跡はありません(美しいままなぶり殺すという、オーロラのポリシーのためです)。

葵が吊られている真下の雪は、すでに凍った血によって真っ赤に染められています。木の幹には、拷問に使ったらしい刺付きの長鞭が立てかけてありますが、この鞭には血や皮、肉片がところどころへばり付いています。

葵の命にとどめをさしたのは、明らかに心臓にぐっさりと突き立てられているナイフです。これは、2日前の夜中に'仔山羊'を召喚するために使われたものです。

葵の無残な死に様を見てSANチェックに失敗した者は、1D6ポイントのSAN値を喪失します。また、成功した者も、1ポイントのSAN値を喪失します。

木の幹から2mほど離れたところには、葵が愛用していたショルダー・バッグが落ちています。中に入っていたレコーダーは叩き壊され、雪の上に放り出されています。しかし、バッグの隠し底にしかけられていた小型レコーダーにはオーロラも気づかず、無事です。この秘密のレコーダーのことを探索者たちが既に知っているのなら問題はありませんが、知らない場合には、バッグを調べて〈目星〉に成功したら発見できることにします。

テープ・レコーダー：

葵は、正体を現したオーロラにいよいよ追い詰められた時、最後の機転を振り絞って何とか相手に知られずにレコーダーのスイッチを入れることに成功しました(バッグをぎゅっと胸に抱きしめたのです)。

テープはまる6時間分録音されていますが、そのほとんど全部がとて

も聞くに絶えない、恐ろしくも生々しい拷問の模様です。鞭のうなる音、葵の激しいあえぎ声、オーロラのいやらしいなぶり声、そして深夜の森を何回も何回も裂いたすさまじい絶叫、悲鳴……

このテープを最後まで聞いてみようとする者は、ＳＡＮチェックを行なわねばなりません。これに失敗した者はＳＡＮを１Ｄ６ポイント喪失し、さらにその場にいることがとうていできなくなって声が聞こえない場所まで逃げ出すか、さもなくばレコーダーのスイッチを切ってしまいます。ＳＡＮチェックに成功した者も１Ｄ３ポイントのＳＡＮを失いますが、強い意志の力によって何とかその場に踏みとどまれたことになります。ひとたびテープから逃げ出したキャラクターは、再度これを聞くことに挑戦するためには、またＳＡＮチェックを行なって成功する必要があります。

テープの最後近くまで来ると、もう葵は何も考えられない状態になっていたに違いないわけですが、オーロラは相手を嘲笑する口調で、半分は自分に言い聞かせながら様々な情報をしゃべり始めます(この情報をついに手に入れることができなくて、さぞくやしかろうというわけです)。

得られる情報は、以下のとおりです。

(1)：オーロラは、「フェニックス」直属である３人の戦士のひとりである。「光」のオーロラは姿を自由自在に変える能力を持ち、また残りの２人のうち「炎」のコロナは人間を自然発火させる能力を持ち、そして「風」のシムーンは人の心を狂わせ、集団幻覚を引き起こさせる能力を持っている。

(2)：‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の盟主であり、唯一の指導者であるフェニックスの持つ力は、３人の戦士の力をすべて結集させたのよりもはるかに大きい。加えて、フェニックスは時間を自由に操る能力を持っている。

(3)：‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の目的は、「黄昏の天使」なる超存在を造り出すことにある。「黄昏の天使」とは「神を食らった者」で、卑少な人類の世界を破滅させ、「外なる神々」と「旧支配者」たちを再びこの地上に招き入れ、栄光と喜びとに満ち満ちた素晴らしい未来世界を築く者でもある。

(4)：しかし、まず人類を破滅させるためには、古代出雲王朝の３種の神器の力をぜひとも必要とする。

(5)：３種の神器のうち、ヤタノカガミは探索者たちが持ち(オーロラが拷問によってそのことを葵からすでに聞き出している)ヤサカニノマガタマはフェニックス自身が持っている。アマノムラクモノツルギははるか昔に出雲から東方へと持ち去られてしまったが、‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’は魔術を駆使した大規模な捜索活動を実施しており、発見されるのも時間の問題である。

(6)：浜　敬吾は釧路などにはおらず、大雪山西麓にある透村(すきむら)という小さな村に身を隠している。すでに、オーロラの部下たちがそこに赴いて、彼を監視下に置いている。探索者たちを片づけた後は、オーロラもそこに向かって自らの手で浜を抹殺するつもりでいる。

浜を監視するために送った部下の人数や能力に関しては、オーロラは何も言いません。

最後にオーロラは、もはや声も立てなくなった葵にこういう風に言います。「ふふふっ、苦しい？　痛い？　聞いたところで、もう声も出せないみたいね。かわいそうに……余計な事に首をつっこんだりするから、こういう目に遭うのよ。何も知らないでいれば、このとっても奇麗な身体に傷をつけられることもなかったのにねえ。」

「まあ、いいわ。そろそろ楽にしてあげましょうね。このナイフを御覧なさいよ。焚き火の光に照らされて、ほら、こんなにキラキラ光ってるわ……今からこれをあなたの心臓にグサッとさしこんで、‘仔山羊’を呼び出すのに使うのよ。ふふっ、ゾクゾクするでしょ。わたしなんか、もうたまらないわ……せいぜいたくさん血を流して、協力してちょうだいね。」

「あなたが死んだら、今度はわたしがあなたの姿をそっくり写し取らせてもらうことにするわ。あなたの馬鹿なお仲間たちを、うまく罠にかけるためにね。心配しなくてもいいわよ。あなたの御両親にも見分けがつかないくらい、うまあく真似をして見せますからねえ。」

「じゃあ、いよいよお別れよ。もう少し遊んであげていたいけど、わたしにも時間がないのよ。許してちょうだいね。」

そしてついにオーロラは激しく《黒き仔山羊の召喚》呪文を唱えながら、葵の胸にナイフを突き立てます。「ああっ、あっ」という最後の悲鳴とも絶叫とも、それともため息とつかぬ断末魔の声とともに、あたりは急に静かになります。またちょうどこの部分で、テープは終わります。

テープを最後まで聞きとおして自分のＩＮＴ×１の値のロールに成功した探索者は、《シュブ＝ニグラスの黒き仔山羊の召喚》呪文を習得することができます(《従属》呪文はテープに入っていないので、学ぶことはできません)。

新たに登場する呪文：

《似姿の利用》：

この呪文をかけるには、死んだばかりの新鮮な死体が必要です。なぜなら、ちょうど似顔絵を描く時のようにして、死体からその人物の姿かたちをコピーしなければならないからです。似姿を写し取ることのできるのは、コピーの対象のＳＩＺと術者自身のＳＩＺとの差が、３ポイント以内であるような場合に限られます。

２日の間、術者はコピーの対象となる死体を利用して、その姿かたちをそっくり自分のものとします。この間、６時間ごとに10ポイントずつのＭＰを消費する必要があります。さらに、１ポイントのＰＯＷを永久的に喪失します。

この呪文は、何回でも使用することができます。ですから、術者は何人もの相手の姿かたちをコピーすることが可能なわけです。新たに誰かの姿をコピーするごとに、術者は１Ｄ20ポイントのＳＡＮ値を喪失します。

呪文をかけ終わりさえすれば、術者はいつでも自分の意志によってコピーした相手の姿に変身することができます。変身していられる時間に制限はありません。術者が何らかの種類のダメージを被ると、呪文の力が破れて、一時的にせよ元の自分の姿に戻ってしまいます。再び変身を行なうためには、１Ｄ３時間の休息を取らねばなりません。

ある姿から自分の元の姿に変身するには、およそ20秒間を必要とします。コピーした姿から、別のコピーした姿に直接変身することはできません。このような場合は、まずいったん元の姿に戻らなければなりません。元の姿から、コピーした姿に変身するためには、１Ｄ３分間の儀式が必要です。

蛇人間たちは、この呪文に精通しています。

この呪文によって変身しても、術者の能力値、技能、そしてアイデンティティなどは元の本人のもののままです。また見た目は違っていても、影だけは元の自分の姿をしています。よって、この呪文を使う際には強い光を浴びせられて馬脚をあらわさないように充分に注意せねばなりません。

《被害をそらす》：

この呪文は、術者を負傷から守ります。これをかけるためには、１ポイントのＭＰと、１ポイントのＳＡＮとを消費する必要があります。そして術者は「名前」を唱え(これには数秒間を要します)、攻撃をかけてくる者の方に向かって自分の片手を差し上げます。この手を下に下ろさな

い限り、術者は自分に加えられるどのような攻撃をも無効にしてしまえます。ただし、その攻撃が術者に与えるはずだったダメージと等しいポイントのMPを、その度に消費せねばなりません(攻撃がそもそも命中しなかった場合には、MPの消費はまったく必要ありません)。差し上げた手を下ろすのと同時に、呪文の力は消えます。

術者は、自分のMP保有量に余裕がある限り、何回でも攻撃を無効にしてしまえます。また術者は、どの攻撃は無効にするがどの攻撃はそうしない(つまりダメージ直接受ける)、ということを自由に決めることができます。ただし、この選択は攻撃による実際のダメージをロールによって決定する前に行なわねばなりません。

ある攻撃によるダメージを無効にするにとうていMPが足りないような場合、その攻撃が命中したかはずれたかにかかわらず、術者はMPを何ら消費する必要はありません。

《門の発見》:

この呪文をかけるには1ポイントのMPと、1D3ポイントのSANの消費が必要です。呪文の効果は5分間だけ続き、その後は再び術をかけ直さなければなりません。この呪文をかけると、術者は異世界あるいは異次元へと通じているどのような《門》でも、それが自分の視界内にあるものならば、発見できるようになります。《門の発見》呪文はあくまでも《門》の存在する場所を見つけ出すための手段としてのみ使えるのであって、《門》を開く、《門》を閉鎖する、《門》を作る、あるいは「門」を通るといった行為を行なうにあたっては、何の足しにもなりません。

《精神力吸引》:

この呪文をかける際には、1D8ポイントのSAN値を喪失します。さらに、術者のMPと相手のMPとによる抵抗ロールを行ない、これが成功すれば相手は1D6ポイントのMPを失い、その分を術者がただちに獲得します。

抵抗ロールに失敗した場合は、術者は無条件でMPを6ポイント喪失してしまいます。

《ニョグタのわしづかみ》:

この呪文を唱えるためには、まず1D20ポイントのSAN値と1ポイントのMPとを消費しなければなりません。さらに、呪文の目標となる相手が、術者から10m以内の距離にいる必要があります。

術者のMPと相手のMPとによる抵抗ロールを行ない、これに成功した場合は、相手はまずあたかも巨大な手が自分の心臓をギュッとわしづかみにしたかのような感覚に襲われます。そして、呪文の効果が持続している以後のラウンドごとに、1D3ポイントずつダメージを被ってゆくことになります。この攻撃を受けている間は、相手は一時的に身体の自由が効かなくなり、麻痺状態に陥ってしまいます。

ダメージによってHPが0以下にまで減少してしまうと、そのラウンドに相手の胸がベリベリと張り裂けます。それと同時に、ホカホカと湯気の立っている相手の心臓が、術者の手の中に出現します。

呪文の効果が持続しているラウンドごとに、術者は実際に相手に与えたダメージのちょうど2倍に相当するMPを、消費してゆかねばなりません。また、呪文を持続させるには術者は精神集中を絶やしてはならず、さらに各ラウンドごとに自分のMPと相手のMPとによる抵抗ロールに成功し続けなくてはなりません。

術者が気が散ったり、あるいはMPによる抵抗ロールに失敗してしまったりしたら、その時点でただちにこの呪文の効果は消えます。ただし、それまでに相手に与えていたダメージは、そのまま残ります。

結末:

'G∴O∴T∴' 最強の戦士のひとりである「光」のオーロラを倒すことに成功した場合、各キャラクターは1D10ポイントずつのSAN値を獲得できます。

その場から逃げ出したりしないで、最後まで葵のテープを聞き通したキャラクターは、今や怒りもあらわに 'G∴O∴T∴' への復讐に燃えていることでしょう。よって、さらに1D4ポイントずつのSAN値を獲得できます。

探索者たちがオーロラを倒すことに失敗した場合は、キーパーは彼女を生き残らせて、また以後のシナリオの中で手強い、そして一行に強い憎しみを抱く宿敵として再登場させてください。その場合、オーロラの変身能力をうまく活用すると、物語が面白くなるでしょう。

また、オーロラを取り逃がしてしまった場合、行方不明になっている神器、ヤタノカガミが探索者たちのもとにあることを、今や 'G∴O∴T∴' がはっきり知ってしまったことになります。

寒さ(雪または湖水)が原因で喪失したHPは、十分に身体を暖めて栄養を摂りさえすれば、短時間(次のシナリオが始まるまでに)のうちに完全に回復させることができます。

手がかりIII-A:

(山岸鳴空の机にあったメモ)

電話で伝えたとおり、これを送る。役に立ててくれ。奴らにはてきめんに効くはずだ。

心配が杞憂に終わればそれでいいのだが。だが、森川の最期は尋常ではない。彼らの生き残りがまだ幻一郎の他にもいるとすれば……

まさか、まさかあの男が邪悪の神に身を捧げて我々を裏切ったというようなことは……何といってもこの30年来、生死すらわからないのだ。

もう一度、出雲に確認に行った方が良いのかも知れぬ。だが、私にはもう無理だ。

全てを世間に明かすべきかどうか。問題はわたしの生命ではなく、人類の安全にも及んでいるのだ。警察にどうこうできる相手ではない。

残るは浜。どうにかして彼にも連絡をつけねばならない。東京にいるという噂も聞くのだが。君の方で何とか手配してくれたまえ。

幸運を。

K. Y

手がかりIII-B:

(新聞記事)

元大学教授、不審な焼死?

昨夜午前3時30分ごろ、広島市……の元大学教授、森川淳一さん(69)宅から出火、木造2階建ての1階約10平方mを焼いたところで消火されたが、現場から森川さんと思われる焼死体が見つかった。

遺体は布団に寝たままの状態で発見されたが、火事に気づいて逃げ出そうとした様子は見られず、また現場付近には火の気はまったくなかったと言う。さらに、遺体は性別すらさだかでないくらいにひどい高熱によって損傷しており、また出火してから森川さんの妻めぐみさん(50)がきな臭いのに目を覚まして119番通報するまで少なくとも5分以上が経過していたにもかかわらず、遺体の周囲には火はほとんど燃え移っておらず、畳が少々焦げた程度で、事実上、消防隊が到着した時には火はすでに消えていた。

森川さんは大正15年に森川男爵家の五男として生まれ、東京帝国大学を卒業後、昭和34年に広島大学文学部の教授に就任し、昭和54年に定年で退官していた。

警察と消防では、火事に不審な点がいくつかあると見て、さらに原因の究明に全力を挙げている。

手がかりIII－C：

（森川淳一の論文にはさまっていた紙片）

この研究と考察とは、現在に至るまでいかなる研究者も知らず、また思いも及ばなかったような種類のものだ。心ある、また常識ある研究者たちはこのわたしの仕事を見てせせら笑うか、あるいは冒瀆だと指差して耳をふさぐか、いずれにせよ歓迎することだけはしまい。

だが、ここに記することは全て真実と、わたし自身の経験をもとにした研究によるものなのだ。経験……そう、あれは日本が戦争に敗れて間もない、昭和22年の夏のことだった……

あの事件でたくさんの人間が死に、また、正気の者は決して触れるべきでないような恐ろしい真実がいくつも明らかにされた。今もなお、その全てを世間の光の下にさらすわけにはいかない。その理由のひとつは何より、わたしの友人たち3人（もしまだ生きているのならもう1人）に迷惑がかかることになるからだ。もうひとつの理由については、書くまでもない。

40年もの間、わたしとわたしの友人たちは、この共通の経験を絶対の秘密としてそれぞれの胸深くに隠し続けてきた。だが、歴史学者として日々を送るわたしは、つねに心喜ばしくなかった。わたしには、常にひとつの大きな疑問があった。忌まわしい事件を思い出したくもないという気持ちの一方で、果たしてこれで良いのだろうか、われわれと共にこの秘密を永遠に死の闇の彼方に持ち去ってしまうのは、学問と人類に対する犯罪にも等しいのではないのだろうか、という声がささやきを絶やさなかったのだ。

齢は還暦をはるかに越え、人生の終着が見え始めた今、わたしはついにこの誘惑の声に絶えきれなくなった。自分は正しいことをするのだという大義名文のオブラートにくるまれた欲望が、手をつき動かして紙の上にペンを走らせようとするのを、どうしようもなくなったのだ。

あるいは、わたしはこの研究を書き終えてしまい、最後のピリオドを打った次の瞬間に、すべてを火の中に投じて灰としてしまった方が良いのかもしれない。いや、おそらくはそうするべきなのだろう。真実はわたしの頭の中にしまったまま、この世から去らしめるにしくはない。

だが、やはりわたしはそうはしないだろう。ノートの束を強く握りしめたまま、火の前で両手をぶるぶると振るわしながらただ立ちつくし、結局は何もできはしないだろう……

手がかりIII－D：

（垣野　次郎太の別荘にあった書きかけの手紙）

川崎清掃の方に何度電話をかけても出てくれないので、直接手紙を出すことにする。

おまえがおびえて、現実から目をそむけたがっているのはわかる。だが、実際にはそんなダチョウのようなことをやっている場合じゃないんだ。われわれ5人のうち、もう2人までもがやられてしまった。森川、山岸……それで次はおそらくこの俺かおまえ。浜よ、奴らはちゃんと生きている。あの日に、全部焼いてしまったはずなのに、生き残っている奴がいたんだ。あの女、夕泊麗子か？

いや、そんなはずはない。銃の弾丸を5発も撃ち込んで、おまけに燭台で頭をつぶしたのだから。この俺が。

それとも、われわれのひとりが裏切ったのだろうか。山岸と森川は死んで、残りは俺とおまえ……いや、もしもまだ稲田が生きているとしたら？　昭和23年以来、ともかくあいつの行方だけは誰も知らないのだから。生きているのか、それとも死んでいるのかさえも。

そうだ、そうに違いない。稲田の奴が、悪魔どもに魂を売り渡して、俺たちをひとりひとり……

だが、なぜ今になって。どうして40年も経ってから、とうに滅びた連中の恨みをはらさなきゃならないんだ？　それとも、奴は一度死んでからまたよみがえってきた化け物なのか？　あの世からの使いか？

それに、それになんだって俺たちが復讐されなきゃならないんだ？　俺たちが何か悪いことをしたか？　好きで殺したわけじゃないし、好きで焼いたわけでもない。偶然、本当に偶然にあんな村に迷いこみさえしなければ、今ごろは

手がかりIII－E：

（‘銀の黄昏’の1節）

……人間のいわゆる「理性」なるものは、この大宇宙全体の中で見れば、きわめて異常で、異質な現象に過ぎぬ。

……しかるに、また「古事記」は言う。「オオクニヌシノミコト、その妻スセリヒメを負いて、すなはちその大神の生太刀（いくたち）と生弓矢（いくゆみや）と、またその天の詔琴（あめののりごと）を取り持ちて逃げい出ます時に……」。

3種の神器こそは王国の力、王国の象徴、王国の中心。そしてその3に3を配して、太刀、弓矢、琴、をたずさえる3戦士が王座と祭壇とを護衛する。太刀、弓矢、琴はすなわち王国の守り。

わたしは与える。太刀は炎に、弓矢は光に、そして琴は風に。

わが命に従え。わが身を拝せ。「暗い神」を、「猛き使者」を、「這い寄る混沌」を拝せ。「女王」を、「黄昏への道しるべ」を、「黄昏の天使」を拝せ。

ぬかずきて命令を待て。立ち上がって命令に服せ。行きて、また帰れ。炎は燃やし、光は眩まし惑わせる。そして風はただ歌を歌う……

手がかりIII－F：

（葵の伝言）

やったわよ。信じられないかもしれないけど、昨日釧路の町で、浜　敬吾をつかまえることができたの。今、彼はここにいるわ。彼の話によると、‘G.∴O.∴T.∴’の例の予告状が来たもんだから、取るものもとりあえずあわてて逃げて来た、って言うの。ここまではうちらも考えていた通り。違うのは、5人目の男、稲田　修は実は裏切り者でもなければ死んでもいない、てこと。オドロキでしょ？　なんでも、ある事件をきっかけに敵だけじゃなくて世間様からも身を隠さなければならなくなって、この数十年、ずっと北海道にいたっていうことよ。浜さんだけがそれを知っていたんだけど、今回、再び敵の残党どもが動き出したもんで、彼も稲田氏に合流するべくここに来たという話。

彼、もちろん他にもいろいろとすごい事を教えてくれたんだけど、とてもここに全部は書けないわ。奴らの目も光っているだろうし……

で、明日は彼が稲田氏に会わせてくれるって言うんやけど、何と言うても5人の中で一番敵のマークが厳しくて、おまけに本人も極度に用心深いもんだから、自分からは絶対に隠れ家から出ようとはしないだろうとのこと。

だから、また先がけするようで悪いけど、後を追いかけて来てください。3日後の午前5時に（眠くてもガマンすること）、弟子屈の駅前までうちが迎えに出ます。そこから、ふたりのところまで案内するわ。それまで、しっかりとネタを集めておきますからね。

みんなへ

高見沢　葵

シナリオⅣ：白夜館

Whitenight

膝をついている暇はない。生命を賭けてテープに託した、葵のダイイング・メッセージを無駄にするわけにはいかないのだ。すべての謎への鍵を握る男……浜　敬吾を刺客の危機から救うために、今、決死の逃避行が始まろうとしている。大雪原を越えて、そして魔の館へと……

シナリオ開始時：

シナリオⅢに直接続く。ただし、キーパーはこのシナリオの時間設定がちょうど新月とその前後の時期に当たるように(あるいはシナリオⅢを進めている際から)うまく調整してください。

はじめに：

葵のテープのおかげで、古代出雲王朝の謎にかかわる５人のうち、現在も生きていることがはっきりしているただ１人の男、浜　敬吾の行方がわかりました。しかし、オーロラの命を受けて派遣された暗殺者たちにより、今や彼の生命は風前の灯です。

探索者たちは大雪山に急行し、浜　敬吾を暗殺者から守ると共に、敵の襲撃と自然の猛威をかわしつつ、彼を安全な場所まで脱出させねばなりません。

キーパー用情報：

摩周湖の戦いによって、‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の戦士である「光」のオーロラは倒されました。また、まだ生きているとしても、探索者たちが逃げた後に襲撃してきた‘Ｓ∴Ｔ∴’のコマンド部隊のおかげで傷を負い、自分ではこれ以上任務を続けられない状態にあります。

浜　敬吾は以前住んでいて土地カンとコネのある北海道の旭川市に逃げようとしているのですが、まず追手の目を完全にくらまそうと考えて大雪山西麓にある集落、透村に身を潜めています。けれども彼は東京からずっとオーロラの命を受けている男女２人の暗殺者に尾行され、監視され続けているのですが、本人はそのことに全然気づいていません。

暗殺者たちに与えられている使命は、あくまでも手を出さずに浜を監視し続けて、探索者たちを抹殺したオーロラが到着するのを待つ、というものでした。けれども、オーロラが死亡または傷を負って自身で任務を遂行することができなくなったという情報を受け取れば、暗殺者たちはすみやかに自分たちで浜　敬吾暗殺にかかるでしょう。

シナリオの半ばで、探索者一行は‘白夜館’というモーテルに吹雪に追われて逃げこみます。このモーテルは、実は20年ほど前に起こったあるサタニスト(悪魔主義者)が指導した殺人と集団自殺による悪魔召喚儀式の現場となったところでした。ところが、ふとした手違いからこの儀式は不完全に終わり、館は「あとひとつボタンを押せば悪魔が呼び出される状態」になったままで今日に至ったのでした。これに関しては、“白夜館の過去”の項を参照してください。

そして、探索者たちと暗殺者との戦いによって、この最後の「ボタン」がはからずも「押されて」しまい、雪に閉じこめられたモーテルは悪霊に操られた死人の群れによって地獄と化すことになるのです。

キーパーへの注意：

このシナリオは、主に雪に閉ざされて外部との連絡を断たれたモーテルという、密室を舞台にした人間たちの心理劇(前半は誰が暗殺者なのだろうかという疑惑、後半は襲ってくる死人に対する恐怖と生存欲)を筋書きにしています。物語が進むにつれて、同じモーテルに泊まる客たちの性格や因縁などをしだいに明らかにし、同時に殺人を何件か起こし、探索者たちを含む彼らの心理的な緊張をおどろおどろしい雰囲気の下で風船のようにどんどんふくらましてゆき、物語のクライマックスでそれを爆発させるという方法がベストとなります。

ために、キーパーやプレイヤー、そして現在の状況によって物語の行く末はそれこそ千差万別となります。ですから、このシナリオでは物語の材料は豊富に提供しているものの、物語の進め方そのものに関しては、ほとんど制限を設けていません。

けれども、正直言ってこれはキーパーにとって非常な苦労を意味します。自分のストーリー・メーカーとしての才能に自信がなかったり、あるいは単にめんどくさかったりする場合には、心理劇の部分をとっぱらってしまい、シナリオを単純な雪中での追跡行と、モーテルでのスプラッター・ホラー物語で終わらせてしまってもかまいません。

大雪山への道：

探索者たちがオーロラを倒しているのならば問題はありませんが、そうでないのなら、当然のことながら原始林のふちに残してきた彼らの自動車はなくなっています。その場合、弟子屈まで乗せていってくれるトラックか何かが、偶然にも通りかかることとします。

浜　敬吾を保護してくれるように地元の警察に駆けこんでも、当局を動かすためにはまず証拠が必要です。探索者たちは警察関係者と一緒にまた摩周湖の現場に赴かなければならず、また質問攻めにあって１日から２日は浪費してしまうことになります。ですから、何人かを警察にやってその力を借りる一方で、残りの者はどうしても大雪山に急行する必要があるわけです。もう、ほとんど時間が残されていないということを、キーパーはしつこいほどに探索者たちに強調してください。

探索者たちが北海道に着いた１週間前に豪雪が降りましたが、今は天候は落ち着いています。小さな道は雪でふさがれて自動車で通るのはすこぶる困難ですが、主要道や鉄道は機能しています。

弟子屈から大雪山に向かうには、まず国道241号線を阿寒湖まで西に進み、そこから国道240号線を北に、次いで国道333号線を南西に進みます。そうして大雪山系を横断する国道39号線に入って西に進んで、湯根湯温泉を８kmほど行きすぎたところで幹線道路を出ます。ここまでの距離は約180kmです。雪のせいで、所用時間は通常の場合よりもかなりかかるものと考えてください。休みなしでひたすら飛ばすつもりならば、７～９時間で着くでしょう。

国道を出たら、山の中のひどい道を北見富士を左に見ながら北西におよそ12km進むとやっと透村に到着しますが、道が道なので、所用時間は

約2時間です。さらに、〈自動車運転〉に失敗した場合、雪に車輪を取られるなどのアクシデントが起こったものと考えます。

この道は南は国道39号線に、透村から北に16km進むと丸瀬布温泉につながっています。

透村：

山あいの谷にある、人口600人ちょっとの小さな集落です。公の関係者としては駐在1人がいるだけで、医者もいません。一応は温泉が湧いているので、「大雪旅館」という小さな旅館が1軒あります。

探索者たちが村に近づいた頃、天候が悪化して大雪が降り始めます。村に入った時分には、もう自動車で進むのも困難なほどになります。

浜　敬吾は、「志村　豊」という名前で旅館に泊まっています。ですから、飛行機に乗る時に使った「ハマムラ」の偽名で宿の者に尋ねても無駄です。しかし、川崎清掃から借りた浜老人の写真を見せれば、彼がここにいることはすぐにわかります。

宿には、浜老人を含めて現在全部で12名の客が宿泊しています。

暗殺者たちもまたこの宿に泊まっていますが、1人ずつ別々に部屋を取っています。2人が同時に行動することは原則的になく、また当然ながらお互いに他人の振りをしています。ですから、どんなに疑い深く旅館の客を調査しようとも、探索者たちには敵が2人だということはわかりません。

暗殺未遂：

探索者たちが「志村氏」に会わせて欲しいと旅館の女中に頼むと、しばらくして、志村氏は誰にも会いたくないと言っているということを伝えてきます。それでも一行がどうしても、と粘ると、女中はまた志村氏が泊まっている部屋に聞きに行ってくれますが、すぐに青い顔をして急いで戻って来ます。志村氏が部屋から姿を消した、外へ出ていったらしい、というのです。

探索者たちが志村氏の部屋(1階)に駆けつけて見ると、誰もおらず、テラスの窓が大きく開けられて外から雪が吹きこんできています。窓の外を見ると、時々こちらを振り返りながら、裸足の老人がころびそうになりながら必死の形相で走って逃げて行くのが見えます。呼びかけても、老人は一瞬たりとも止まろうともしません。

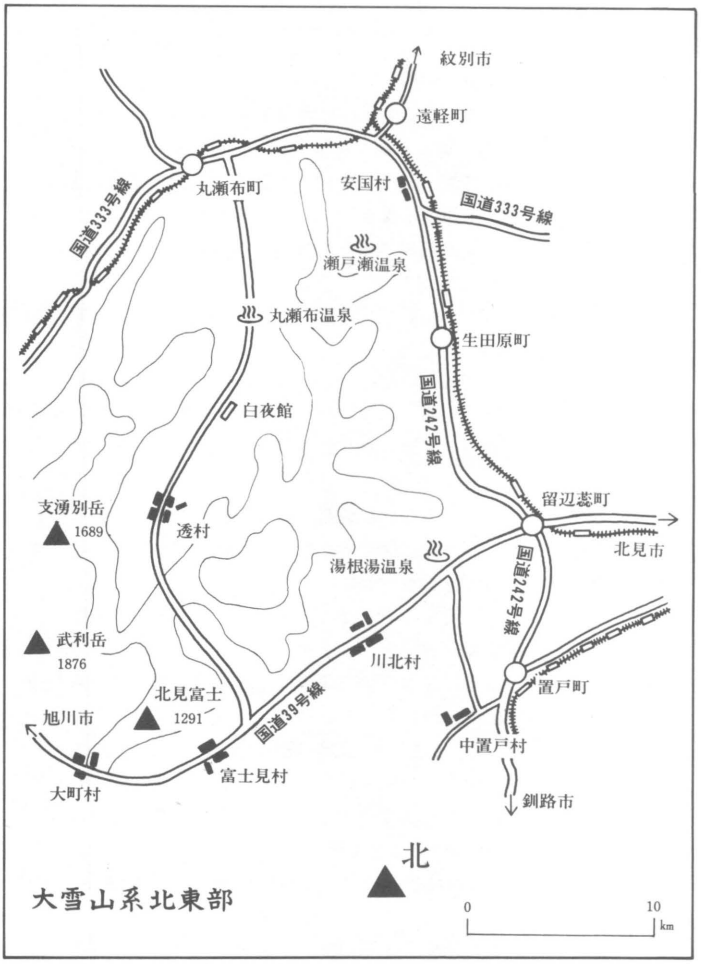
探索者たちが間髪を入れずに後を追ってゆくと、老人は村はずれの林に向かって走ってゆきます。どうも、もう恐怖のあまりに理性を失っているように見えます。そして林から20mくらいのところまで来た時、突然棒立ちになったかと見るや、雪の上にばったりと倒れてしまいます。探索者たちが時間をおいて彼の後を追って行った場合には、単に林のそばに倒れている彼が見つかることになります。

助け起こしてみると、老人の右胸には1本の小さな矢が突きささっています。矢の先には、何やら黒っぽい液体が塗られています。矢の飛んできた方向は、行く手の林の中以外には考えられませんが、あたりにはもう怪しい人物の姿は見当たりません。

老人はまだ生きてはいるものの、昏睡状態に陥っていて意識はありません。矢の毒の効力値は20で、老人は10ポイントのダメージを被っています。〈毒物〉または〈診断〉に成功すると、毒は即効性の薬品と病源菌毒素とを混合してこしらえた非常にたちの悪い(凝った)代物で、遅くとも4日以内に施設の整っている病院に収容しないと、弱った全身に生物毒素がまわって生命がないということがわかります。

浜　敬吾：

男性、69歳。1947年に拝一族を壊滅させた5人のうちの1人。もともと気が弱かった彼は、事件の後は罪の意識といつか復讐者が自分の前に現れるのではないかというおびえから、職と住所とをひんぱんに変えて、日本全国を転々とし続けてきました。



1985年からはずっと東京に住んでいたのですが、森川と山岸が変死したのを知り、自分の恐れが決して偏執的なものでなかったことを知ったのでした。彼はびくつき、かつての仲間の垣野の電話にも出ようとしませんでした。そして、ついに‘G∴O∴T∴’からの殺人予告状が届くに及んで彼のおびえは頂点に達し、それこそ荷物をまとめる暇もなしに仕事を放り出して北海道に逃げ出したのです。

このシナリオでは、最後の方まで浜はずっと昏睡状態のままでいます。キーパーは、彼を「生かさず、殺さず」のやり方で扱って、探索者たちをひやひやさせ続けてください。探索者たちがよほど馬鹿げた行動をやらかさないかぎり、貴重な情報源である彼を殺すべきではありません。

彼は、自分を追う‘G∴O∴T∴’の指導者は、他ならぬかつての仲間の稲田　修であると信じこんでいます。もちろん、これは誤りなのですが、彼はこの思いこみを推測ではなくて事実として話します。〈心理学〉に成功したキャラクターは、彼がこの問題に関しては強い強迫観念にかられていることに気づくでしょう。

その他の問題に関しては、原則的に彼の情報は正確か、また少なくともそれが自分の推測であるような場合には、そのことを探索者たちにちゃんと断ります。

やむにやまれぬ状況に追いこまれて浜を死なせてしまった場合には、彼の持っている情報の一部分を、何か別の手段によって探索者たちに伝えてやればよいでしょう。

浜　敬吾
ＳＴＲ　8　ＣＯＮ　15　ＳＩＺ　12　ＩＮＴ　15　ＰＯＷ　7
ＤＥＸ　6　ＡＰＰ　10　ＥＤＵ　21　ＳＡＮ　33
ＨＰ　14　（ただしこのシナリオ中はずっと４）
技能：オカルト　70％、クトゥルフ神話　９％、考古学　35％、討論　60％、図書館　70％、歴史　85％、英語読み書き　90％、英語会話　60％、ドイツ語読み書き　70％、ドイツ語会話　50％、古文読み書き　90％、フランス語読み書き　30％、フランス語会話　30％、古代出雲文字読み書き　10％

決断：

探索者たちのなかに医者がいないとしても、暗殺者にやられた老人の容体がだんだん悪くなってゆくのはわかります。何としても、彼を早いところどこか大きな病院に入院させる必要があることは、言うまでもありません。

悪いことに、雪によって電話線が切断されてしまったらしく、外部に連絡を取る方法はありません。探索者たちは、意識不明の老人を抱えて豪雪の中を町まで自力で行き着かねばならないのです。

月は欠けているので、優子の力ではヤタノカガミを動かして《門》を作って、ここを脱出するわけにもいきません。

透村から外へ通じる道は２本です。北へ行くのは滝武利川に沿った道で、全行程に渡って起伏が激しく、15㎞行くと丸瀬布温泉に達します。そこからさらに10㎞北方に進むと、設備の整った病院のある丸瀬布の町です。

逆に、南へ行く道は行程の真ん中ほどできつい山越えをしなければなりませんが、あとは南のルートよりも楽です。12㎞ほど行くと国道39号線に出て、これをさらに西に20㎞進むと、病院のある留辺蘂(るべしべ)町に着きます。

雪は時間が経つと共にますますその勢いを強くしてゆきます。積雪は１ｍを越え、もうとうてい自動車を使うことはできません。探索者たちは、自分たちの足で歩いていかなければならないのです。

村で、人数分のスキーを借りることができます。各キャラクターの〈スキー〉技能の成功率は、その者のＤＥＸ×２＋１Ｄ50％であるものとします。雪山の踏破に出発しようとするキャラクター各々について、この数値を決定してください。

南ルート：

南へ行く道は、１時間に５㎞の割合で進めるものと考えます。30分ごとに、各キャラクターは〈スキー〉ロールを行なわねばなりません。これに失敗した者は、転倒するとか、木にぶつかるとか、あるいは崖から下に落ちかけるとかのアクシデントに遭遇したことになり、さらに〈幸運〉ロールを行なう必要があります。このロールにも失敗したキャラクターは、１Ｄ６ポイントのダメージを被ります。メンバー１人がアクシデントによって負傷するごとに、一行は５分ずつ時間を浪費します。

村を出て５㎞行ったところで、一行は山にぶつかりますが、ここでこれ以上は進みようがないことを発見します。険しい崖っぷちに沿った道が、なだれによって完全に埋められて、ふさがれてしまっているのです。いったん透村へと戻って、逆に北へ向かうルートを取るしかありません。

北ルート：

北へ行く道はそのほとんどすべての行程が山道ですが、１時間に３㎞の割合で進めるものとします。20分ごとに、各キャラクターは〈スキー〉ロールを行なわねばなりません。これに失敗し、さらに〈幸運〉ロールにも失敗してしまったキャラクターは、１Ｄ６ポイントのダメージを被ります。メンバー１人がアクシデントで負傷するごとに、一行は10分ずつの時間を浪費してしまいます。

襲撃：

一行が北へ通じる道を進み始めたら、どこか適当なところで暗殺者たちに襲撃を行なわせてください。

暗殺者たちは、陵線や林、茂みといったものの陰から奇襲をかけてきます。襲撃はスナイパー・ライフルによるもので、最初の戦闘ラウンドには探索者たちは何もすることはできません。双方の距離は80ｍと考えます。

雪嵐がものすごいので、お互いに相手の姿をはっきり見ることはもちろん、ゴーグルなしにははっきりと目を開けていることも困難です。ために、あらゆる射撃の命中率は、40％ずつ減少するものとします。

直接攻撃してくる暗殺者は１人(男性の方)で、もう１人(女性の方)は仲間の後方50ｍのところでサポートしていて、逃げた仲間を追って探索者たちが追跡して来る場合に備えています。

４戦闘ラウンドが過ぎても浜老人を殺せないか、または探索者たちの攻撃によって自分が何らかのダメージを負うかすると、暗殺者は攻撃を止めてスキーで退却します。探索者は彼を追跡してもかまいませんが、まずそもそもスキーの腕前が違いすぎるであろう上に、もう１人の暗殺者が行く手で待ち伏せしているので、捕まえたり、近くで顔を確認したりすることはまずできないものとします。

暗殺者たちが襲ってくるのはこの１回だけですが、この後も、キーパーはさぞ襲撃の恐れがあるようなことをほのめかして、探索者たちを大いに神経過敏にしてやるといいでしょう(木の枝から雪が落ちる音だとか、飛び出してきたキツネだとか、あるいは単に「何か物音がしたような気がする」だとか)。

立ち往生：

雪嵐は止むどころか、探索者たちが山に踏み行ってゆくにつれて、ますますひどく荒れ狂うようになります。

やがて北ルートを10㎞進み、丸瀬布温泉まであと８㎞のところまで来た時、ついにゴーグルなしには目も開けていられなくなり、これ以上は一歩も進めないというような状態になります。

30分ごとに、各キャラクター(浜老人を含む)は自分のＣＯＮ×５によるロールを行ない、これに失敗すると１ポイントのＨＰを喪失してしまいます。

道は完全に雪によって覆い尽くされてしまい、どちらが北であるかを知るには、コンパスに頼るしかありません。

何とか心を励まして、さらに這うようにしてでも前進を続けていると、コンパスを持っている場合には１Ｄ３時間後に、持っていない場合には１Ｄ６時間後に、前方に黄色い光が輝いているのが見えます。もっと近づいてゆくと、光の源は山荘風の建物であることがわかります。

モーテル‘白夜館’：

探索者たちがたどりついた建物は、‘白夜館’というモーテルです。外見は屋根の傾斜のきつい、高床式の木造２階建の山荘です。

建物の横には駐車場があり、数台の自動車が雪に埋もれているのがわかります。

玄関ドアは無論、ぴったりと閉じられていますが、呼び鈴は故障しているらしく、いくら押しても誰も出てきません。ドアを思いっきりどんどんと叩いていると、やがて人の気配がしてドアが開き、宿の主人らしい中年の男性が顔を出すと、一行を中に招き入れてくれます。

ところがドアをくぐった途端、優子が突然高圧電流に打たれたかのよ

うに棒立ちになり、そのまま声も立てずにぶっ倒れてしまいます。宿の主人は、彼女を担ぎ入れようとする探索者たちに手を貸してくれます。

白夜館の中は暖炉の炎で暖かく、主人はすぐに一行を居間に案内してくれます。探索者たちの他にも、雪に閉じこめられたと見える客が数人おり、一行が部屋に入ってゆくといっせいに注目を浴びます。

意識を失った優子はひとまず部屋のソファか何かに寝かされるでしょうが、〈診断〉に成功するとこれは一種のヒステリーに似た状態であり、とにかく今は歯の間に布でもはさんで放っておくよりしょうがないことがわかります。この時、内藤と名乗る客の中の若い医師が、手助けすることはないかと申し出てきます(内藤武雄の項を参照)。

一応の自己紹介が済み、探索者たちが意識不明の老人(と加えて硬直状態にある若い女性)を抱えて何としても町までたどり着かねばならない状況にあることを聞くと、宿の主人(桐生直人と名乗ります)は、こんなすごい吹雪はこの地方でもここ何年かはなかったほどで、外に出て町まで歩くなどということはとうてい不可能だから、雪が止むまでここで待つしかないでしょう、と勧めてくれます。

実際に、探索者たちが桐生の勧めをふりきって強行軍を再開しようとしても、建物の外に出るやいなや先ほどよりもまた一段と強まった吹雪が待ってましたとばかりに襲いかかってきます。

それでもまだ探索者たちが歩き続けるつもりならば、30分ごとに各々のCON×5ロールを行なわせ、失敗したら1ポイントのHPを喪失させてください。白夜館に戻らないかぎり、どんなに長い時間歩こうが、絶対に人里に着くことはできません。

白夜館の人々：

白夜館をきりもりしているのはオーナーの桐生直人と、彼の愛人の美枝です。

一行が着いたとき、すでに6人の客が白夜館にいます。客のリストは以下のとおりですが、いずれも急な吹雪で道に迷って何とかここにたどり着いた温泉客やスキー客ばかりです。

茂原遼二、茂原友子：探索者たちの約3時間前に到着。
内藤武雄：探索者たちの約2時間前に到着。
梶　さゆり、島津由佳、野村美紀：探索者たちの約4時間前に到着。

さらに、探索者たちが着いた約1時間半後に、田口幸夫、田口　香と名乗る男女の客が同じように道に迷って白夜館のドアを叩きます。

桐生直人：

男性、48歳。‘白夜館’のオーナー兼支配人。彼は、両親の遺した財産を投資運用してずっと悠々自適の人生を送ってきたのですが、妻が病死したのを機会に、この北の山奥の見捨てられた山荘を買い取って宿を始めたのです。半分は自分の趣味ですから、客が来ようと来まいとそんなことは関係なく、好きなようにやっています。

見た目どおりの親切な人物です。金と時間はあり余るほど持っていたので、教養は深く、またスポーツ万能です(典型的なディレッタントというわけです)。普段は、お人よしであまり頼りにはならないようなポーズを好んで取っていますが、いざという時には迅速に決断し、行動する能力を持ち合わせています。

銀縁の眼鏡をかけ、パイプ煙草を愛用し、趣味は狩猟です。客にとっては話題の豊富な良きホストです。

料理が好きで、白夜館の食事は全部彼が作っています。

桐生直人
STR 14　CON 13　SIZ 13　INT 15　POW 13
DEX 14　APP 14　EDU 18　SAN 65　HP 13
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：応急手当　60%、オカルト　30%、泳ぎ　50%、オートバイ運転　60%、考古学　15%、ジャンプ　60%、乗馬　50%、植物学　15%、人類学　15%、スキー　70%、登はん　60%、動物学　15%、討論　55%、歴史　50%、英語読み書き　90%、英語会話　80%、ドイツ語読み書き　50%、ドイツ語会話　40%、フランス語読み書き　60%、フランス語会話　40%、料理　70%、ライフル　50＋10%

沢村美枝：

女性、17歳。桐生直人の愛人兼白夜館の従業員。美枝は北海道の出身で、旭川市の飲食店で働いているのを桐生が気にいって、連れて来たのです。

身の上はあまり幸福なものではありませんでしたが、何事もくよくよせず、深く気にしない性格です。純情でカンが鋭い野生的な少女で、桐生をこの世の誰よりも愛し、慕っています。結構、優子あたりと気が合うでしょう。

美枝の教育は、桐生が自ら教師となって行なっています。

沢村美枝
STR 10　CON 16　SIZ 8　INT 14　POW 15
DEX 15　APP 15　EDU 10　SAN 75　HP 12
技能：応急手当　40%、泳ぎ　80%、回避　45%、隠れる　50%、歌唱　70%、聞き耳　60%、忍び歩き　50%、ジャンプ　60%、スキー　95%、登はん　80%

茂原遼二：

男性、34歳。休暇を取って夫婦で大雪山にスキーに来た札幌の税理士だと自己紹介しますが、これは偽名で、実際のところは‘G∴O∴T∴’の放った暗殺者のうちの1人です。透村でずっと浜　敬吾を監視し続けていた彼らは、上司であるオーロラの死亡(または重傷)の情報を定期連絡の際に受けて、自分たち自身で浜を暗殺することにしたのでした。雪道で探索者たちを襲撃したのは彼です。

彼は、無愛想な感じの悪い男を装い、何かと言うとつまらない理由から妻(実際には同僚)と口喧嘩をする演技をしています。

ズボンの下の脛のホルスターに、ファイティング・ナイフを隠し持っています。さらに、部屋に置いてあるトランクの中には、組み立て式の5.56㎜セミオートマチック・ライフル(ヘッケラー&コック HK 93)と照準スコープ、それに20発装塡の弾倉2個を隠しています。このライフルを完全に組み立てるためには、およそ2分間を必要とします。

茂原遼二
STR 14　CON 11　SIZ 13　INT 13　POW 10
DEX 12　APP 9　EDU 14　SAN 0　HP 12
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：応急手当　50%、オカルト　30%、回避　35%、隠れる　40%、カモフラージュ　35%、クトゥルフ神話　25%、自動車運転　45%、忍び歩き　40%、スキー　80%、追跡　25%、拳銃　40＋20%、ライフル　40＋10%、ナイフ　55%、殴る　70%、蹴る　50%、絞め　50%、マーシャル・アーツ　25%

茂原友子：

女性、31歳。茂原遼二の妻を装っていますが、実際には‘G∴O∴T∴’の派遣したもう1人の暗殺者です。

彼女の役どころは、怒りっぽくて、しょちゅう他人様にぶつぶつ言ったりする機嫌の悪い夫をなだめて、周囲にやたら気を使うおとなしい奥さんといったところです。いつもさえない顔をしており、あまり目立ちません。

スキーに来て足を折ったということで、右足にギブスをはめて松葉杖をついていますが、これは単なるカモフラージュで、実際には何ともありません。彼女の松葉杖は〈フェンシング〉技能で用いる仕込み杖になっています。この仕込み杖の刃には、浜老人をあやうく殺しそうになったのと同じ、効力値20の毒が塗ってあります。

スカートをはいていますが、太腿のホルスターに.32口径オートマチック拳銃(ワルサーPPK)を隠し持っています。また部屋の中には、中型のパチンコ1丁と、浜老人を狙撃するのに使ったのと同じ毒矢(同じく効力値20)5本が隠してあります。

さらに、小瓶に入れたこの毒のエキス(「気つけ」と書かれたラベル付き)をバッグの中に隠しています。

茂原友子

STR 13 CON 15 SIZ 9 INT 14 POW 12
DEX 14 APP 11 EDU 15 SAN 0 HP 13
技能：応急手当 40%、回避 30%、隠れる 60%、クトゥルフ神話 20%、自動車運転 70%、忍び歩き 60%、スキー 65%、スリ 30%、追跡 60%、毒物 80%、拳銃 30+20%、ライフル 30+10%、ナイフ 60%、フェンシング 65%、パチンコ 80%、殴る 60%、蹴る 50%、絞め 45%、マーシャル・アーツ 20%

内藤武雄：

男性、27歳。旭川市の病院に勤務する医者で、独身です。秀才で、遊びの類いに興味のないまじめな学究派ですが、多少、世間の常識に照らしてみるとおかしなところがあります。今回も、休暇は山中にある温泉でゆっくりと過ごそうと考えて、学術雑誌などを山と自動車に積みこんで丸瀬布温泉を目ざしたはずが、どういうわけか(!)道を誤って吹雪に巻きこまれ、ここに来たというわけです。

気がきかない点がありますが、根っからの善人で、探索者たちが昏睡状態の老人を抱えていることを知ると、喜んで協力してくれます。

長身でハンサムな外見ですが、本人はそんなことはどうでもいいどころか、そもそも気づいてもいません。

内藤武雄

STR 8 CON 14 SIZ 11 INT 17 POW 13
DEX 5 APP 16 EDU 20 SAN 65 HP 13
技能：応急手当 95%、化学 50%、コンピュータ・ソフトウェア 35%、自動車運転 25%、診断 85%、精神分析 40%、治療 85%、毒物 85%、図書館 55%、薬学 75%、英語読み書き 95%、英語会話 90%、ドイツ語読み書き 80%、ドイツ語会話 50%

女子大生3人組：

梶 さゆり、島津由佳、そして野村美紀の3人は、東京の同じ大学に通う友達同士で、スキーと温泉旅行を兼ねて大雪山系にやって来たところ、この突発的な吹雪に巻き込まれて、白夜館にたどり着きました。

3人の中で、さゆりはお嬢様育ちですが一番積極的で胆っ玉が座っており、趣味は音楽です。由佳は好奇心は人一倍強い癖に付和雷同的な性格で、専攻は語学で本人も気に入っています。そして美紀はおく手かつ怖がり屋で、すぐ気が遠くなるおとなしいタイプですが、趣味は本の乱読です。年齢は、みな20歳です。

梶 さゆり

STR 8 CON 11 SIZ 11 INT 14 POW 14
DEX 14 APP 13 EDU 14 SAN 70 HP 11
技能：言いくるめ 35%、オートバイ運転 30%、泳ぎ 50%、歌唱 40%、コンピュータ・ソフトウェア 25%、自動車運転 30%、スキー 50%、目星 40%、英語読み書き 40%、英語会話 25%

島津由佳

STR 10 CON 13 SIZ 9 INT 12 POW 10
DEX 11 APP 12 EDU 14 SAN 50 HP 11
技能：語学 40%、自動車運転 40%、スキー 40%、英語読み書き 60%、英語会話 70%、フランス語読み書き 45%、フランス語会話 50%

野村美紀

STR 5 CON 12 SIZ 10 INT 13 POW 9
DEX 8 APP 12 EDU 14 SAN 45 HP 11
ダメージ・ボーナス：−1D4
技能：オカルト 20%、スキー 20%、図書館 40%、歴史 50%、英語読み書き 70%、英語会話 35%

田口夫妻：

浜老人を抱えた探索者たちがほうほうの態で白夜館にたどり着いた約1時間半後(キーパーは都合によって、この時間を変更しても構いません)、再び表のドアが激しく叩かれ、同じように雪で自動車が立往生したらしい男女が入ってきます。

彼らは、紋別から旭川の家に戻る途中で吹雪に巻きこまれたのだと言い、田口幸夫、田口 香の夫妻だと名乗ります。しかし、〈心理学〉に成功した者は、彼らが2人とも常にそわそわして、極度の恐れとも緊張ともつかない感情に支配されていることに気づきます。

実際にはこの「田口夫妻」というのは偽名で、彼らの本名はそれぞれ狭山 明、木戸かおると言います。狭山は旭川市の暴力団の下級の組員だったのですが、ふとしたことから兄貴分の情婦だったかおると恋仲になり、つい先日それが発覚して進退きわまってしまい、とうとう兄貴分を拳銃で撃ってそのまま手に手を取って旭川を逃げ出して、(話とは逆に)紋別に向けて逃避行にかかったのでした。その際、追手をまくためにできるだけ目立たない道を取ろうとして透村経由のこのルートを通り、半分ほど来たところでこの吹雪に遭遇した、というわけです。

彼らは、狭山が撃った兄貴分が果たして死んだのか、死んだとすれば死体はもう見つかったのかどうかも知りません。組織の追手を何よりも恐れていますから、ちょっとした出来事もパニックや誤解を招いて、取り返しのつかないことになりかねません。‘G∴O∴T∴’の暗殺者たちを彼らが組織の追手と間違えるのは、いかにもありそうなことです。

実際の状況はどうであれ、「追い詰められた」と感じれば、すでにやけくそになっている2人は血路を開くためならどのようなことでもします。

狭山 明は21歳。いかにも分別よりも行動が先に立ちそうなやせ型の「にいちゃん」という感じです。カバンの中に.38口径リボルバー拳銃(S&W M36チーフズ・スペシャル)をタオルにくるんで隠しています。拳銃には弾丸を5発装填できますが、残弾はあと4発です。

木戸かおるは26歳。一見したところは、グラマーな水商売の女性という感じです。勝ち気な性格で、今度の一件ももともとと言えば彼女の側から誘ったものでした。

田口幸夫(狭山　明)
STR　13　CON　14　SIZ　12　INT　10　POW　7
DEX　12　APP　8　EDU　9　SAN　35　HP　13
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：回避　30%、自動車運転　30%、拳銃　15＋20%、殴る　50%、蹴る　35%、ナイフ　20＋基本値%

田口　香(木戸かおる)
STR　7　CON　15　SIZ　9　INT　11　POW　10
DEX　9　APP　14　EDU　10　SAN　50　HP　12
ダメージ・ボーナス：－1D4
技能：言いくるめ　45%、自動車運転　25%

優子の幻視：

失神してから1時間ほど経つと、「う、うーん」という声と共に優子が正気を取り戻します。皆が駆けよってどうしたのかと尋ねても、他人がいる場では彼女は「急に気分が悪くなって……」とか何とか言ってごまかしてしまいます。

けれども、後で仲間内だけになると、実は白夜館のしきいをまたいだ瞬間、戦慄と共にありありとした映像が脊髄に沿って下から脳までまるで鋭い矢のようにズーンと突き抜けて、それから貧血と性的エクスタシーがごちゃぐごちゃになったような感覚に身体中が包まれ、気が遠くなってしまったのだと告白します。

優子がその一瞬の間に見たヴィジョンは、あたり一面にぼうぼうと真っ赤な炎が燃えたって、その中で裸の若い女性と赤ん坊とが、抱き合い、泣き叫びながら悶え苦しんでいるという光景でした。炎の回りはそれと対照的な暗闇でしたが、優子の目が慣れるに従って、1，2，3・・・全部で13本の逆十字架が炎を囲むように並び立ち、そのどれにも人間の身体がこれもまた逆さまに下げられているのがわかりました。また、耳を澄ますと、聞いたこともない言語の(実はヘブライ語ですが)絶え間ない、しかし邪悪なものであることが明らかな詠唱が、低い不気味な声でつぶやかれ続けているのが聞こえました。やがて女性と赤ん坊の苦しむ声が頂点に近づいたところで、詠唱の声はいつの間にか多人数の合唱に変わり、その文句も「デモン……デモン……デモン……デモン……デモン……」という単調な繰り返しになり、しかもしだいに大きく、早くなってゆきました。詠唱の声が叫び声を圧倒して、しまいには絶えられないほど大きな音量になり、たまらず優子が両耳をふさいだとき、噴き上がる炎の上空から巨大な黒い書物がゆっくりと降下してくるのが見えました。そして書物に金文字で『ナチュラン・デモント』と記されているのが見え、逆十字架に吊り下げられていた人間の身体の黒いシルエットがいっせいにもぞもぞと動きだしたと思ったところでヴィジョンは唐突に終わったのです。

この幻視によって、優子はSANチェックを行なわねばならず、これに失敗したら1D3ポイントのSAN値を喪失させます。

この話を聞いて〈クトゥルフ神話〉に成功した者は、『ナチュラン・デモント』というのは、『ネクロノミコン』のヘブライ語版と伝えられている書物であることに気づきます。

白夜館に関する知識：

'白夜館'という名前を聞いて自分の〈知識〉ロールに成功したキャラクターは、ここが20年くらい前に起こった狂人の一味による殺人と集団自殺の現場となった館で、確か15人くらいが死んで1人だけが助かったはずだということを、思い出します。

さらに、〈知識〉の通常の半分の値によるロールに成功したキャラクターは、事件が起こったのは性格には1969年で、殺されたのは有名な女優と映画監督の夫妻、それに幼い息子で、殺したのは「サタニスト」を名乗る進藤なんとかと言う狂信者のヒッピーとその教えを信じる12人だったということまで思い出します。集団自殺した信者11人の死体は確認されたのですが、親玉の進藤はとうとう行方をくらましてそれっきりになっているということも知っています。

白夜館の現オーナーである桐生氏に尋ねると、確かにここはその昔におぞましい事件があった場所で、そのためにずいぶん長い間買手もつかないまま放置されていたということは知っているが、わたしはここが気に入ったから手に入れたのであって、その他のことはいっさい関係のないことで、気にもしていません、とさらりと答えて見せます。

桐生は、屋敷の「相」というものは、そこに住む人のこころがけによっていくらでも明るくも暗くもなり得るものだ、という信念を持っています。

白夜館の状況：

探索者たちが到着した時、白夜館は次のような状況にあります。まず

電話線は(透村と同様に)雪によって切断されており、外部と連絡を取る手段はありません。

電気はまだ通じていますが、いつ切断されるかも知れません。キーパーは、物語の進行に応じて、適当に効果的なところでいきなり電線を切って白夜館中を真っ暗にしてください(最後までそうしなくても、もちろんかまいませんが)。通電が途絶えた場合は、地下にある大型の自家発電機を動かせば、何ら支障なく生活を続けられます。自家発電機の燃料のガソリンは、たっぷり3日分はあります。

暖房用のプロパンガスは、あと5日分は確保されており、この点を心配する必要はないでしょう(もちろん使い方によっては、減るのもそれだけ早くなるわけですが)。

食料は十分にあります。この物語中に飢える心配はありません(食料庫に近づけるかぎりは、ですが)。

暗殺者たちの戦術：

2人の暗殺者、茂原邃二と茂原友子が狙っているのは、今や浜　敬吾の生命だけではありません。彼らは、あまりにも「知りすぎている」探索者たちをも全員抹殺するように指令を受けています。

彼らは、上司のオーロラをやられた個人的な復讐の意味からも、浜老人よりも先にまず探索者たちを狙います。桐生オーナーや美枝、他の客たちは、自分たちの仕事に気づかれないかぎりは、危害を加えようとはしません(これは困難でしょうが)。

したがって、暗殺者たちは当初は、
(1)：食事に毒を混合する。
(2)：探索者が1人になったところを毒を塗った矢で狙撃する。
(3)：暗闇で後ろから仕込み杖でひと突き、あるいはピアノ線で首を絞めにかかる。
(4)：寝室に忍び込んで眠っているところを襲撃。

……といった比較的「おとなしい」手段を取ります(何と言っても、最初は白夜館に暗殺者がいるかどうかは、探索者たちにもはっきりとはわからないのですから)。

茂原友子の持っている例の毒は、残念ながら臭いと味が結構強いので、

この致死量が混合されている食べ物を口に近づけたり、口に含んだりした者は、自分のＰＯＷ×３の値のロール、あるいは〈毒物〉に成功した場合、それに気づきます。

暗殺者の存在を探索者たちが確信して十分な警戒や対応手段を取ったり、自分たちの仕事や正体が他の客たちに少しでも気づかれたと感じた(実際にそうであるかではなく、暗殺者たちがそう感じたら、です)場合、彼らは白夜館にいるすべての人間を殺害しようとします。

注意すべきは、彼らにとって大事なのは一に任務の遂行、二に秘密を守ることで、自分たちの生命などどうなってもかまわないという点です。

白夜館の過去：

白夜館はかつては別荘で、映画女優の朝比奈真理子と、その夫で映画監督の北柴道夫の持ち物でした。

しかし1969年の冬、悪魔を崇拝する新興宗教を主宰していた進藤三郎という元祈禱師に率いられたヒッピーの集団が、悪魔を喜ばせ、呼び出す儀式を行なうために、この館に押し入りました(念のためにつけ加えておくと、この連中は純粋のサタニストであって、‘旧支配者’たちの信徒ではありませんでした)。

そしてまずあっさりと北柴道夫を殴り殺すと、地下室に祭壇をしつらえていよいよ儀式に取りかかったのです。

進藤は煉瓦を使って大きな炉をこしらえると、「聖母マリア」として朝比奈真理子を、そして「キリスト」として当時３歳だった夫婦のひとり息子をそれぞれ別のブリキの箱に押しこめて鎖で外からがんじがらめにし、炉の上で生きたまま蒸し焼きにしました。

そうしてこれら生け贄の絶叫の中、キリストの12使徒と(進藤自身は)ユダにならって皆、悪魔に魂を捧げるのだ、と言って、進藤は自分の12人の信者たちに殺し合いと自殺とを行なわせました。

ところが、儀式の最中でふと正気に返った信者１人だけが命を断とうとせず、他の信者と進藤とが自殺してしまうまでずっと死んだ振りをして、それから白夜館を出ると警察に駆けこみました。

警官らがおっとり刀で急行すると、館の中は逃げた信者の言ったとおりのひどい有様ではありましたが、妙なことに教祖の進藤の死体だけはとうとう発見されませんでした(確かに、信者は彼が毒をあおって死ぬところを見たというのにもかかわらず)。館の周囲の雪には、信者のを除いて出ていった足跡はひとつも付いていませんでした。事件の捜査は、結局進藤が行方不明のまま打ち切られましたが、逃げた信者は事件の３ヵ月後に、原因不明の高熱を伴う病気によって、警察病院で死亡したのです。

実際には、悪魔を呼び出すために生け贄が１人だけ足りないことを悟った進藤は、最後の力を振り絞って儀式の力の源となる古代の書物『ナチュラン・デモント』を抱えると館の奥深くに隠れ、そこで死んだのです。彼の死体は、いまだに発見されていません。

白夜館はそのまま、かつて儀式の行なわれたその同じ日に館の中で人間が１人死ねば、すべての手順が満足されて「悪魔」がここに現れる状態に置かれたまま、今日に及んだというわけです。

悪霊の出現：

誰であるかは関係なく、白夜館の建物の中で人間が１人、完全に死亡すると、進藤の悪魔召喚の儀式が完全に行なわれてしまったことになります。これによって、(果たしてそれがアンチ・クリストの悪魔であるかどうかは別として)彼が呼び出そうとした邪悪な霊的存在が、白夜館に出現してしまいます。

誰かが死んだ瞬間、その時点で館の中でどんな騒ぎが起こっていようと関係なく(例えば銃撃戦など)、突然建物内の電圧が落ちてすべての照明が暗くなり、電球のいくつかが割れます。空気は緊張に包まれ、軽いラップ現象やポルターガイスト現象があちらこちらで発生します。そして、死体の方角から何かとてつもなく邪悪な「意志の波」が狂暴に心の中を通り過ぎていくのを感じられます。この時、白夜館の中にいるすべてのキャラクターはＳＡＮチェックを行なわねばならず、これに失敗した者は１Ｄ６ポイントのＳＡＮ値を失い、成功した者も１ポイントのＳＡＮ値を失います。

この「意志の波」が完全に通り過ぎ、電圧も元に戻って静寂の中、人々が何が起こったのかとあたりを見回しているそのとき、目の前の死体が起き上がるや否や、生きている人間たちに襲いかかってきます。

「悪霊」：

生け贄の儀式と、魔道書『ナチュラン・デモント』の力によって召喚されたのは、その正体がどうであれ、サタニスト進藤が「悪魔」であると信じていた存在、すなわち人間社会の道徳、秩序、理性などを否定し、破壊するような邪悪な存在に他なりません。

この悪霊は、人間の世界では物質的に実体化することはできません。よって、能力値として有しているのはＰＯＷ値だけで、知性もあるのかないのかはわかりません。また、その数も１体きりというわけでもなく、不特定の多数に分裂することもできます。

探索者たちが白夜館に入った時点では、悪霊のＰＯＷは０です。その後、建物の中で人間が１人死ぬごとに、このＰＯＷは１Ｄ４ポイントずつ増大してゆきます。

悪霊は自分のＰＯＷを使うことによって以下のような攻撃を行なうことができます。

(１)：死体のコントロール。ＰＯＷを１ポイント割り当てることによって、死体１体を自由に操ることができます。死体がバラバラにされてしまった場合でも、その人体の断片にそれぞれ１ポイントずつのＰＯＷを永久的に消費して割り当てることによって、それぞれを死体全体と同じように操ることができます。

(２)：死体の復元。完全に焼きつくされて、骨になっているのでないかぎり、ＰＯＷ１ポイントを永久的に消費することによって、グチャグチャ、バラバラになっている死体を１つに復元することができます。

ＰＯＷ１ポイントを消費するのに、悪霊はそれぞれ１Ｄ10＋５分間を要します。言いかえれば、切り落とされた死体の腕が「生命」を得て動き始めるためや、またはバラバラになった死体の破片が集まって再びひとつになるためには、それらが切り落とされたりバラバラにされた時点から数えて少なくとも１Ｄ10＋５分間は必要である、ということです。

悪霊をこちらから攻撃する手段は、(魔術の類いを含めて)まったくありません。運の悪いことに、ちょうど新月に当たっていますからヤタノカガミの力を借りるわけにもいかないのです。悪霊をこの世から追い払う方法はただひとつ、今もなお進藤次郎の死体が抱きしめている『ナチュラン・デモント』を焼いてしまうかしかありません。

悪霊には感情や理性といったものはありません。持ち合わせているのは強烈な自己保存本能と生きている人間の生命に対する欲望のみです。

この悪霊は‘外なる神々’や‘旧支配者’に関係を持つ存在ではありませんから、もちろん‘旧き印’などは通用しません。ついでながら、十字架も駄目です。実のところは、この怪物は人間自身の心が生み出した奇形の魂であるのかもしれません。

死体：

悪霊に操られる死体どもの目的はただ1つ、生きている人間を殺して、主人のPOW値をより増大させることのみです。

死体には視覚や聴覚といった通常の感覚はありません。彼らは、人間が脳から発する意識の流れを探知するのです。よって、壁やドアを通してでも人間の居場所を発見することができますが、探知可能な距離はわずか6mです。また、眠っていたり、気絶して意識を失っている人間を探知することはできません(ですから、浜老人が死体に襲われる心配だけは、ないわけです。もっとも、探索者たちはそのことを知らないのですが)。獲物を見失った場合、死体はウロウロとあたりを徘徊し、意識の流れを探知しようとします。

注意なければならないのは、探知距離は6mですから、例えば2階にいる人間でも、1階にいる死体は発見することができるということです。

悪霊そのものは、いかなる感覚をも有していません。悪霊の目となり耳となるのは(もちろん手足ともなるのは)、それがコントロールしている死体の群れだけなのです。

死体そのものの能力値は、生前の能力値によって決定されます。また死体は、腕を使って相手を“絞め”て、それから噛みつこうとします。

死体は、絶対に“受け”を行ないません。常に攻撃あるのみです。

死体

STR	生前の1.5倍	CON	生前の1.5倍	SIZ	生前と同じ
INT	0	POW	1	DEX	生前の半分
移動	6				

武器	命中率	ダメージ
腕	35%	“絞め”のルールに従う
噛みつき	90%	2D6

これら悪霊に操られている死体は、「普通」のゾンビよりもよっぽどたちの悪い相手です。強力な炎で骨になるまで焼き尽くさないかぎり、死体を「殺す」ことはできません。

「普通の」ゾンビと同じく、銃器による攻撃は死体に1ポイントのダメージしか与えることができません。また、近接戦用の武器や爆発(銃器の炸裂弾を含む)は、通常の半分のダメージしか与えることができません。

被ったダメージによってHPが0になってしまったら、死体の身体のどこかがちぎれて落ちたことになります。以後は、悪霊が(つまりキーパーが)POW1ポイントを割り当ててやりさえすれば、その落ちた断片も本体と同じように自由に行動し、生きた人間を襲うことができるようになります。もちろん、死体に自分で自分の手や足、あるいは頭をわざわざ食いちぎらせたり、引きちぎらせたりして、それらが自由に動けるようにしてもかまいません。

死体のどの部分が攻撃によってちぎれるかは、その場の状況またはキーパーの判断によって自由に決めてください。以下に、シナリオで使われるであろう人体の各部分の“能力値”を挙げておきます。

ちぎれた死体の断片がさらに攻撃を受けてHPが0になったら、まだ動けるもののさすがに攻撃能力はなくなります。こうなってしまったら、悪霊はこれらの断片を安全なところまで逃がして、POWを消費することによって死体を元どおり(少なくとも元どおりに近く)に復元しようとするでしょう。

攻撃によって身体がちぎれた場合、死体は失った断片のCONとSIZに等しい数値を、それぞれ自分の元のCONとSIZから失います。攻撃や移動にこれがどう影響してくるかは、キーパーが常識に照らして判断してください(例えば、首のちょんぎれた死体は明らかに噛みつくことができなくなるわけです)。

身体の各部分の能力値は、元の死体のそれに関わらず、便宜上、すべて同じであると考えます。

死体が動き出して襲って来るのをはじめて見たキャラクターはSANチェックを行なわねばならず、これに失敗すると1D8ポイントのSANを失い、成功しても1ポイントのSANを失います。

死体からちぎれた身体の断片が動くのをはじめて見たキャラクターはまた別のSANチェックを行なわねばならず、これに失敗すると1D6ポイントのSANを失い、成功しても1ポイントのSANを失ってしまいます。

腕

STR	12	CON	10	SIZ	3	POW	1
DEX	14	HP	7	移動	7		

武器	命中率	ダメージ
絞める	50%	“絞め”ルールに従う
爪	50%	1D4

注意：小さいために、腕に対するあらゆる攻撃の命中率は、通常よりも20%ずつ減少する。

脚

STR	13	CON	10	SIZ	4	POW	1
DEX	10	HP	7	移動	6		

武器	命中率	ダメージ
体当たり	80%	1D2
足をひっかける	35%	相手は転倒する

注意：小さいために、脚に対するあらゆる攻撃の命中率は、通常よりも10%減少する。

頭

STR	5	CON	10	SIZ	4	POW	1
DEX	8	HP	7	移動	4		

武器	命中率	ダメージ
噛みつく	30%	2D6

注意：小さいために、頭に対するあらゆる攻撃の命中率は、通常よりも20%減少する。

手首

STR	9	CON	10	SIZ	2	POW	1
DEX	13	HP	6	移動	8		

武器	命中率	ダメージ
爪	40%	1D3

注意：小さいために、手首に対するあらゆる攻撃の命中率は、通常よりも30%減少する。

胴体

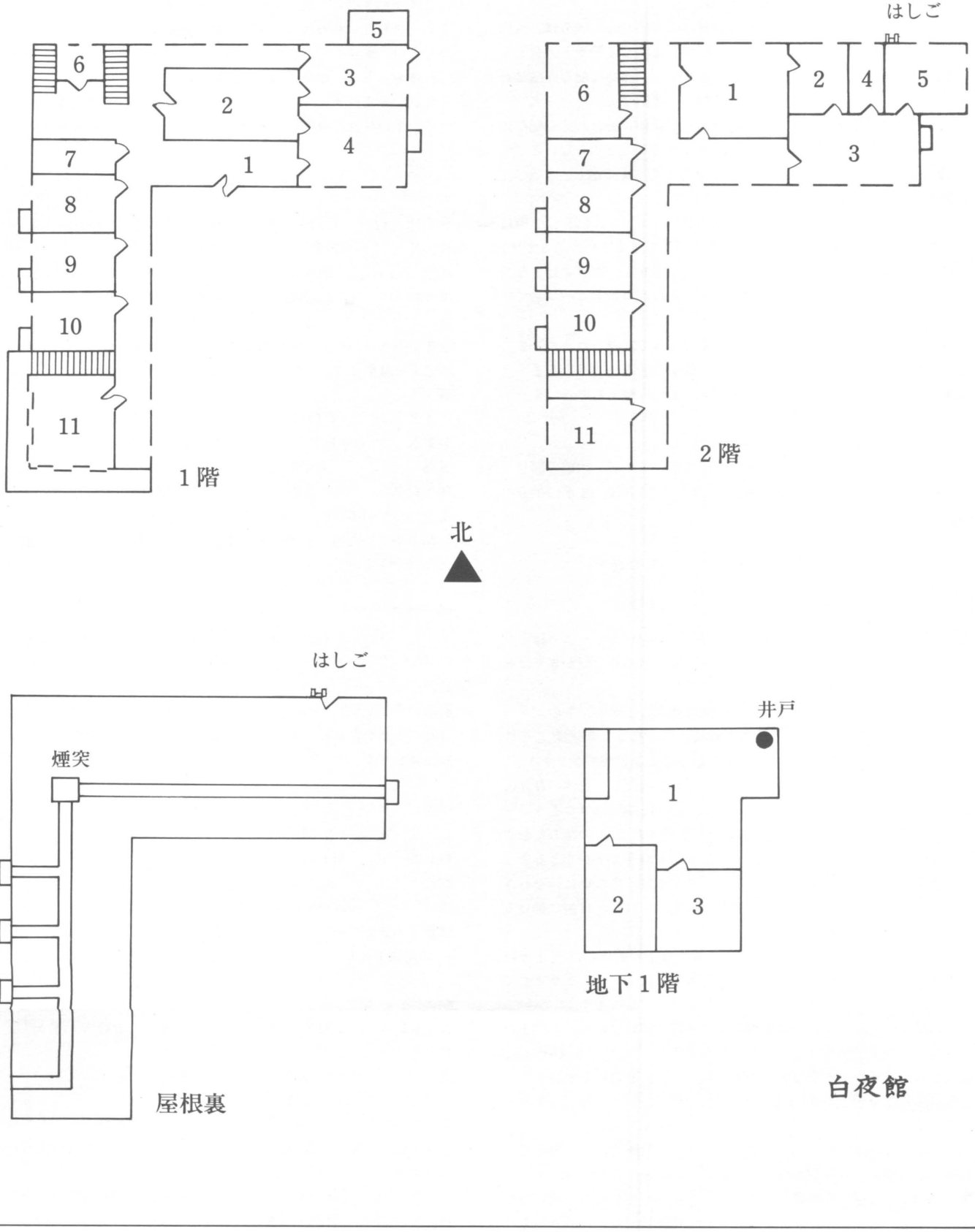
STR	6	CON	10	SIZ	6	POW	1
DEX	6	HP	8	移動	3		

武器	命中率	ダメージ
体当たり	20%	1D2
足をひっかける	30%	相手は転倒する

注意：胴体に対する攻撃の命中率には、特に不利な修正はない。

内臓の塊

STR	10	CON	10	SIZ	5	POW	1
DEX	12	HP	8	移動	6		


5
6
3
2
4
7
1
8
9
10
11
1階
はしご
6
1
2
4
5
7
3
8
9
10
11
2階
北
はしご
煙突
屋根裏
井戸
1
2
3
地下1階
白夜館

武器	命中率	ダメージ
絞める	60%	“絞め”ルールに従う

注意：小さいために、内臓の塊に対するあらゆる攻撃の命中率は、通常よりも20%減少する。

白夜館の構造：

1階：

部屋1：表玄関です。玄関のドアは大きな重い樫製で、ＳＴＲ16、ＤＰ20ポイント、装甲1ポイントを有しています。ドアの外には、何本ものスキーが立てかけられています。

部屋2：食堂です。部屋の中央には長い上品なテーブルがあり、全部で18脚の椅子が取り囲んでいます。暖房は、ガス・エアコンです。

部屋3：台所です。最新式のシステム・キッチンが完備しています。また、20人分は優にまかなえるだけのあらゆる食器の類もあります。通用口がありますが、このドアはＳＴＲ12、ＤＰ10ポイント、装甲0ポイントを有しています。

部屋4：広い居間です。ソファが5脚、椅子が6脚、小さなテーブルが2脚あります。床にはふかふかの厚いじゅうたんが敷かれ、壁にはマネの絵がかかっています(その筋の知識がある者が見ると、どうやら本物らしいことがわかります)。また、一方の壁にはポーの小説よろしく大きな黒いグランドファーザーズ・クロックがかけられて、絶えず時を刻んでいます。ここの暖房は、暖炉型のガス・ストーブです(しかしかつては、本物の暖炉として使用されていました)。

部屋5：プロパン・ガスの供給棟です。その昔は、薪の倉庫として使われていました。現在は、空になったのとまだ使っていないののしめて数本の業務用ガス・ボンベがしまってあります。空になったボンベは、床にころがされています。

部屋6：トイレと洗面所です。

部屋7：物置です。工具や、春から夏場にかけて必要なさまざまな品物がしまってあります。

部屋8：客用の寝室、「霧の部屋」です。部屋のドアはＳＴＲ15、ＤＰ12ポイント、装甲0ポイントを有しています。中には、シングル・ベッドが2基、椅子が2脚、小型の洋服だんすが1基、テーブルが1基、あります。暖房は、暖炉型のガス・ストーブですが、居間のと同じく、桐生が買い取る前は本物の暖炉として用をなしていたものです。この「霧の部屋」は、茂原遼二と茂原友子に割り当てられています。

部屋9：客用の寝室、「朝霧の部屋」です。構造や設備は部屋8とまったく同じです。この部屋は、島津由佳と野村美紀に割り当てられていますが、夜遅くまでは梶　さゆりも来ています。

部屋10：客用の寝室、「夕霧の部屋」です。構造や設備は部屋8とまったく同じです。この部屋は、梶　さゆり1人に割り当てられています。

部屋11：サロンです。大きな採光用のガラス戸が2方を囲んでおり、外のテラスに出られるようになっていますが、今は全面にシャッター(ＳＴＲ10、ＤＰ7、装甲3)が下ろされており、外部をうかがうことはできません。部屋の中にはベーゼンドルファーのグランド・ピアノが置かれていますが、試しに鍵盤を叩いてみると完璧に調律してあることがわかります(桐生が自分でやっているのです)。他には、ピアノ,フルート,ヴァイオリン,チェロなどの楽譜500冊ほどを収めた本棚、楽譜立て2基、ソファ2基、椅子4基が置いてあります。ここの暖房は、ガス・エアコンですが、楽器に空調を効かすためにほとんど46時中、つけ放しにされています。

2階：

部屋1：図書室です。桐生の仕事時以外は、客も自由にここに出入りすることができます。まさに小型の図書館のような感じで、ここに置いてある蔵書1万冊余りは、さまざまな分野の書物をわけ隔てなく集めてあります(ここ白夜館にあるのが桐生の蔵書のすべてではないことは、もちろんです)。この部屋の暖房はガス・エアコンです。

この図書室で探索者たちに唯一役に立つのは、新聞の縮刷版でしょう。1969年にここで起きた事件の記事を捜して〈図書館〉に成功したキャラクターは、以下のような情報を得ることができます。

(1)：事件が起きたのは、1969年の12月。進藤次郎という男の率いる悪魔主義者の集団が、雪の降ったあくる朝、よく晴れた日に白夜館に押し入ったことから始まった。

(2)：進藤次郎は、もともとインチキ祈禱師をやっていた男で、事件の頃は住所不定無職で、「ファミリー」なるヒッピー集団を主宰して悪魔崇拝を行っていた。ファミリーの人数は、進藤の他に20～30代の男女合わせて12人だった。この「12人」という数に「運命を感じる」と、進藤は日頃からしきりに信者たちに熱弁を奮っていたと言う。

(3)：進藤は学歴はほとんどないものの、妙なところで教養が深く、また話を聴く者を魅惑せずにはいられないような強烈なカリスマ性を備えていた人物だった。

(4)：白夜館の持ち主は、女優の朝比奈真理子と映画監督の北柴道夫で、事件当時は休暇を取って、3歳になったばかりの息子と共に家族水入らずの別荘生活を楽しんでいた。

(5)：突如として館に押し入ったファミリーは、まず「用のない」北柴監督を鉄パイプで乱打して殺害、妻の真理子と息子は縛りあげた。それから煉瓦とガソリン、ブリキの箱といった物を地下室に運びこむと、大きな炉を作りにかかった。

(6)：夜半、炉が完成すると、進藤は信者たちを地下室に集め、真理子と息子とを連れて来させた。そして、魔力の源泉であると彼が常々強調していた古代の書物を右手でかざすと、悪魔を召喚する儀式を始めることを宣言した。それから、縛った真理子と彼女の息子とを別々のブリキ箱に押し込め、上からがんじがらめに鎖をかけると、炉に横たえて火にかけさせたのだった。生きながら蒸し焼きにされる人間の悲鳴の中、信者たちは衣服を脱ぎ、炉を囲んでぐるりと手をつなぎ、さかんに悪魔を讃える詠唱を行なった。

(7)：炉の火力は除々に強くされていったので、箱の中に生け贄が死んでしまうには結構時間がかかった。しかしその絶叫も聞こえなくなり、あたりに肉の焼ける匂いが満ちると、進藤は再び立ち上がり、「見よ、マリアとイエスによる汚れは地獄の炎によってかくはらわれた。今こそユダの栄光と12人の使徒の罪とを清算するために、おのれのなすべきことをなせ」と、信者たちに集団自殺を命令し、自らも毒をあおったのであった。

(8)：信者たちは、互いに鉄パイプで頭を潰し合ったり、ナイフで心臓をえぐり合ったり、あるいは教祖と同じように毒をあおったりして次々に死んでいった。しかし、儀式の途中からふとしたはずみで正気を取り戻し、自分たちのやっていることと、死ぬこととが恐ろしくなった女性信者が1人だけいた。彼女は、毒をあおった振りをしてその場に横たわり、周囲がすっかり静まりかえってみなが死に絶えてしまったのを確認してから、白夜館を逃げ出すとそのまま警察に駆けこんだのであった。この事件の明細は、すべて彼女の供述によっている。

(9)：警察が急行すると、果たして現場は女信者の言ったとおりだったが、ただひとつ、教祖の進藤の姿だけがどこにもなかった。さらに、彼が常に後生大事に抱えていた「古代の書物」も。警察は徹底的に館の捜索を行ったが、彼は見つからなかった。かと言って、館の周囲は新雪が積もったばかりで、中から出て言った足跡は逃げた女信者のもの以外ひと

つもなかったのである。

(10)：結局警察は、進藤は毒を飲んだ振りをしていただけで、どこか遠くに逃亡したものと結論づけた。けれども、その後は彼に関する手がかりはただのひとつも得られていない。

(11)：教祖を裏切った例の女信者は、警察に留置されて裁判を待っていたのだが、ある日突然に原因不明の高熱に襲われるようになり、事件の3ヵ月後、「デモン……あと1人だけ足りない……あとたった1人でデモンが……来る、来る、来る……お許しを……マスター……お許しを……わたしはいやだ……あと1人で……来る、来る……」と錯乱状態でうわごとを言いながら死亡した。

部屋2：桐生の書斎です。気持ち良く過ごせるようにきれいに整頓されています。部屋の中にはライティング・デスク1基、椅子1脚、ソファ1脚、本棚2基があります。デスクの上には、パソコンが置いてあります。また、高級オーディオ・セットもデスクの横にセットされています。図書館からこの部屋に通じるドア(ＳＴＲ15、ＤＰ12ポイント、装甲0ポイント)には、普段は鍵がかかっています。この鍵は、桐生と美枝が持ち歩いています。この部屋の暖房は、ガス・エアコンです。

部屋3：桐生と美枝の寝室です。大きなダブル・ベッドが1基、洋服だんすが3基、化粧台が1基、置いてあります。この部屋の外の廊下に面したドア(ＳＴＲ15、ＤＰ12ポイント、装甲0ポイント)には、書斎のと同じ鍵が普段はかけられています。この部屋の暖房は、暖炉型のガス・ストーブです。

部屋4：桐生と美枝の専用のバスルームです。

部屋5：トロフィー・ルームです。この部屋は、1階の東に大きく張りだした形で増築されています(増築したのは、桐生です)。壁面には、かつて桐生がしとめた熊や猪の首がいくつも飾ってあります。別の壁面にはガラス棚があり、12ゲージ・ショットガンと .30-06口径ボルトアクション・ライフルがそれぞれ1丁ずつ、かけてあります。これらの銃の弾薬は、部屋の隅にあるキャビネット型金庫(ダイヤル式)の中に保管してあります。

部屋には他にこじんまりとしたホーム・バーもあり、桐生の私的な友人や、気心の知れるようになった客はここに招待されます。家具としてはテーブル1基、ソファ3脚と、ホーム・バーの椅子4脚があります。この部屋の暖房はガス・エアコンです。

雪を衝いてあえてこの部屋の北の窓から身を乗り出して〈目星〉に成功すると、館の屋根まで昇ることのできる鉄ばしごが外壁に付いているのを発見できます。はしごの下端は、ガス供給棟の屋根で終わっています。ひどい吹雪ですから、このはしごを屋根の上まで昇ってゆくためには、〈登はん〉に成功することが必要です。これに失敗し、さらに〈幸運〉ロールにも失敗したキャラクターは、手を滑らしてガス供給棟に転落しますが、雪が厚く積もっているために、被るダメージはただの1Ｄ3ポイントで済みます。

部屋6：客用のバスルームです。

部屋7：物置です。中身は、1階の物置と似たようなものですが、電動ドリルと大型のチェーンソーがしまってあります。

部屋8：客用の寝室、「雨の部屋」です。構造や設備は、1階の部屋8のそれとまったく同じです。この部屋は、田口幸夫と田口　香に割り当てられています。

部屋9：客用の寝室、「露の部屋」です。構造や設備は、1階の部屋8のそれとまったく同じです。この部屋は、内藤武雄1人に割り当てられています。

部屋10：客用の寝室、「霞の部屋」です。構造や設備は、1階の部屋8のそれとまったく同じです。この部屋は、探索者の一行に割り当てられます。

部屋11：客用の寝室、「霜の部屋」です。他の客用寝室よりも大型で、3基のシングルベッドが置かれています。それ以外の構造や設備は、他の部屋と変わりありません。この部屋も、探索者の一行に割り当てられます。

地階：

階段：1階から地階へ降りる階段は、落とし戸でふさげるようになっています。落とし戸はＤＰ12ポイントと装甲2ポイントを持ち、またその構造上、鍵がかかっていなくてもＳＴＲ7を有します。地階の側からのみ、鍵をかけられるようになっています。鍵がかかると、落とし戸のＳＴＲは15になります。

部屋1：地下室でもっとも広いスペースですが、階段から遠い半分は、ガソリンの缶の山によってほとんど埋まっています(主に自家発電機の燃料用です)。床は剥き出しのコンクリートですが、よく観察してみた者は、かつてこの床の上で大量のガソリンを燃やしたらしいことに気づきます。

また、部屋の東側に積んであるガソリン缶を取り除くと、鋼鉄製のマンホール状のふたが現れます。このふたの重量は100 kgです(ＳＴＲ値16として扱ってください)。ふたには鍵はかかっていません。

ふたをどけると、昔使われていた古い縦井戸があります。井戸の深さは40 m近くあり、今もなお水がいっぱいたまっていますが、特にこの中には秘密は隠されていません。

部屋2：食料倉庫です。野菜やパン、米の入ったダンボール箱や袋がところ狭しと並べられている他、大型の冷凍庫も置いてあります。気温に関わらず地下室は結構暖かいので、冷凍庫のスイッチは入れられています。冷凍庫には、外側からでも内側からでも鍵をかけることができます。冷凍庫の扉は、ＳＴＲ16、ＤＰ10ポイント、装甲4ポイントを有しています。

部屋3：自家発電機室です。大型の発電機が1台置かれていますが、桐生以外の未経験な人間がこれを操作／修理するためには、〈機械修理〉と〈電気修理〉とに同時に成功する必要があります。普段は、この部屋の鋼鉄製ドア(ＳＴＲ20、ＤＰ12ポイント、装甲3ポイント)には鍵がかけられています。この鍵は、桐生の書斎のデスクの引き出しにしまってあります。

屋根裏：

白夜館の屋根裏にもぐりこむ通路はただひとつ、2階のトロフィー・ルームの外壁を走っている鉄ばしごのみです(無論、2階の天井をぶち破るとかしない場合に限られますが)。

鉄ばしごを昇りきって、雪に埋もれている屋根の表面を手探りすると、屋根裏に入る扉が見つかります。扉は落とし戸で、ＳＴＲ11を有しています。この扉を開けようと試みるごとに、そのキャラクターはバランスを崩して転落しないために〈登はん〉に成功する必要があります。

落とし戸を開けられれば、キャラクターは何とか屋根裏にころげこむことができます。もちろん屋根裏は真っ暗ですから、周囲の状況を見るためにはそれ相応の明かりが必要です。天井までの高さはせいぜい1ｍですから、移動するためには這うか、少なくともかがむかしなければなりません。

屋根裏には、縦横に煙路が走っており、それらが建物がちょうどＬ字形に曲がる場所で、太い煙突に集まっています。ちなみに、煙路の太さは約40×30 cmです。

落とし戸付近の床をじっくり調べてみて〈目星〉に成功したキャラクターは、裸足の足跡が埃のたまった上に残されているのを発見できます。足跡は、屋根裏の奥の方に向かっています。

この足跡は非常にかすかなものなので、後をついていくためには〈追跡〉に成功しなければなりません。キャラクターが〈追跡〉に失敗した場合

は、ただちに〈幸運〉ロールを行なわせます。これにも失敗してしまった場合は、狭いところを這っていたキャラクターが不注意から、足跡が記されている埃を吹き飛ばすか袖でぬぐい去るかしてしまったことを意味しています。こうなったら最後、探索者たちは屋根裏をそれこそ隅から隅まで調べねばならなくなります。1度見失った足跡を再発見するためには、捜索する1時間ごと行なえるPOW×1の値のロールに成功する必要があります。

足跡は、中央の煙突に向かって進んでおり、その手前でぷっつりと途切れています。煙突の煉瓦組みを調べてみて〈目星〉に成功したキャラクターは、30㎝センチ四方ほどの部分がそっくりそのままはずれるようになっていることを発見できます。

煙突の壁をはずして中を照らして見ると、すっかり干からびた人間の片手と頭があらわとなります。どうやら、この狭い口から足から先にむりやり身体を押し込んで、最後に壁をどうにかして元どおりにしてからそのまま中で死んだらしいことは明らかです。

このミイラを煙突の中から引っ張り出すためには、STR 15 に対する抵抗ロールに成功しなければなりません(この場合、同時に2人までの人間が作業に加われます)。

ミイラは男性で、身には衣服をまとっていません。左手を鉤爪のように曲げて頭上に突き出し、右手は胸に何かをしっかりと抱えています。しかし、何より恐ろしいのはこのミイラの形相です。歯を堅く食いしばってむきだしにし、両眼は崩れ落ちてぽっかりと開いた穴、そして顔中の筋肉をこわばらせ、ひきつらせています。その表情は、何者かに対するすさまじい執念と憎悪、欲望の入り混じったものです。このミイラの顔を見てSANチェックに失敗したキャラクターは1D6ポイントのSAN値を失い、成功したキャラクターも1ポイントのSAN値を失ってしまいます。

〈診断〉に成功したキャラクターは、このミイラが死亡したのは15年前から25年前の間だということに気づきます。

ミイラが抱きしめている書物を引き離すためには、STR 16 に対する抵抗ロールを成功させねばなりません。書物には、金文字で『ナチュラン・デモント』というタイトルが付けられています。

ナチュラン・デモント：

進藤の持っていた書物『ナチュラン・デモント』は、悪霊をこの世に呼び出すほどの魔力を与えられている本です。実際にはこの本は、アラビア語の原典版である『アル・アジフ』から直接ヘブライ語に翻訳された『ネクロノミコン』の未知のヴァージョンに他なりません。

このシナリオの中ではとうてい『ナチュラン・デモント』を研究する余裕はないでしょうが、一応はその神話書物としてのデータを挙げておきましょう。

ナチュラン・デモント(『アル・アジフ』のヘブライ語ヴァージョン)　クトゥルフ神話知識：+17%　呪文倍数：×5　SAN：－2D10

進藤が持っていた本は、14世紀頃の写本です。これを一見して〈診断〉に成功したキャラクターは、表紙の装丁は言うに及ばず、この書物のすべてのページの紙が、実は人間の皮をなめしたものであること、さらにこれだけのなめし皮を調達するためには、少なくとも40人分の肉体が必要であっただろうことに気づきます。これを知ったキャラクターはSANチェックを行なわねばならず、失敗すると1ポイントのSAN値を失います。

死人どもを操る悪霊を撃退するためには、この怪物とこの世とを結んでいる唯一の「絆」である『ナチュラン・デモント』を抹殺してしまわなければなりません。それも単に破ったり、館の外に捨てたりするだけでは駄目です。《門》の類いを通して異世界に追放するか、炎によって焼き尽くしてしまわねばならないのです。

『ナチュラン・デモント』が消滅すると、その瞬間、今の今まで館中をうろついていた死人たちからいっせいにその「仮の魂」が消え失せ、大地に倒れ伏せて再び動き出すことはありません。サタニストたちが呼び出した悪霊が、知りたくもないようなその故郷に退散したのです。

ミイラ：

ところが、『ナチュラン・デモント』が焼かれて悪霊が退散し、皆がほっとひと息いれたまさにその時に、今の今までおとなしく死んでいた進藤次郎のミイラが、突然立ち上がると最後の襲撃をかけてきます。

この襲撃は完全にキャラクターたちの不意を衝くような形で行なわれますから、ミイラが襲ってくるのを見た者はSANチェックを行なわねばなりません。これに失敗した者は1D8ポイントのSAN値を失い、成功した者も1ポイントのSAN値を失います。

このミイラは悪霊が操っているのではなく、あくでも進藤がこの世に残した妄執がつき動かしているものですから、他の死人と違ってちぎれた身体の断片を独立させて動かしたり、バラバラになった身体を復元したりすることはできません。HPが0に減少すると、ミイラの干からびた身体はボロボロに崩れ落ちてしまいます。

進藤のミイラは自分の意志で動き、知能も持っているので、死人と違って“受け”も行ないます。また、意識を失っている人間でもかまわず襲います。

ダメージに関するルールについては、死人のそれに従います。

進藤次郎のミイラ

STR	17	CON	23	SIZ	9	INT	12
POW	1	DEX	6	HP	16		

武器	命中率	ダメージ
絞める	50%	“絞め”ルールに従う
噛みつく	80%	2D6

雪嵐：

悪霊が召喚されると共に、まるでそれに呼応するかのように外で荒れ狂う雪嵐がいっそう狂暴になります。視界はせいぜい2m程度まで落ち、スキーを使ってさえとうていうまく歩くこともかなわなくなります。第一、つっ立っているだけで猛烈な風になぎ倒されてしまうでしょう。体感温度たるや、まさに極地同然です。それでも無理を承知で館の外に出たキャラクターは、30分ごとに自分のCON×4ロールを行なわねばならず、これに失敗するごとに1D3ポイントのHPを喪失してしまいます。

命綱なしに50m以上建物から遠く離れてしまったら、そのキャラクターは完全に道に迷ってしまいます。再び白夜館に帰って来られるかどうかは、キーパーしだいです。

B級ホラー映画でおなじみのように、『ナチュラン・デモント』が焼かれて悪霊が退散すると、しだいに天候が良くなってゆきます。さらに、進藤次郎のミイラも倒されて、完全に心配の種がなくなると、やがてさすがの猛雪嵐も完全にやんでしまいます。

生き残った者たちがわざわざ出向かなくても、そのまま白夜館でじっと待っていれば、やがて北の丸瀬布温泉の方から救援隊が大勢でやって来ます。このシナリオの冒頭で、何らかの方法で警察に連絡を取っている場合には、恐らく、その先頭には見覚えのある霧島警部の姿が見受けられることでしょう。

浜　敬吾の告白：

まだ生きているのであれば、浜老人はただちに旭川市内の病院に収容されます。老人が入院してから２週間ほど経ったある日、探索者のもとに病院から電話がかかり、老人はもうだいぶ回復しており、しきりとあなたたちに話をしたがっていると言ってきます。

探索者たちが駆けつけると、もう老人は上半身を起こして何やら本を読んでいるところでした。ベッドの横のテーブルにも、もう何冊かの本が積み重ねてあります。探索者たちが来たことに気づくと、彼は本から顔を上げてこちらに向き直ります。

浜老人は、1947年のあの事件による罪の意識と、いつか恐ろしい復讐がどこからか自分の身に加えられるのではないかという、ただその恐れの念からのみ、身分を隠し、家族も友達も捨ててひっそりと生き続けてきたのでした。しかし今、‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の強大な力に敢然と戦いを挑んでいる若者たちがいるのを知り、またあまりにも年を取りすぎたという一種のあきらめにも似た思いから、彼はおのれがかつて体験したこと、そして知っている限りのことを、洗いざらい探索者たちに話そうとしています。

優子を見ると、老人は少し驚いたような表情を見せて、彼女に尋ねます。

「失礼だが……もしかすると拝一族の血を引くお方かな？」優子がこれを肯定すると、「やはりな……そっくりだ。しかし、あなたの目にはあの連中のような邪悪な光はないようだ。」と、うなずきながらつぶやきます。

老人の話は、まるでそこにはいない誰かに語ってきかせるような感じで、しみじみとつぶやかれます。半分ひとり言のような長い告白です。

「そう、あれはずっと昔の話、昭和22年のことだった。しかし、今でも両の目を閉じると、あの時の情景はありありとわたしの脳裏に浮かび上がってくる……

「わたしは、古代史を専攻する学生だった。幼いころから身体が弱かったせいで兵隊に取られることもなく、大東亜戦争の間もずっと、ただこつこつと歴史の研究を進めていた。そう、実際のところ、戦争がどうなろうと、政治の行く末がどうなろうと、わたしには興味のないことだった。親の資産のおかげで、食いはぐれる心配もまるでなかったから。

「戦争が終わると、友人……と言うべきかどうか、ともかく、人間嫌いだったわたしと妙に気を合わせていた数少ない仲間たちも、どうにか死なずに戦場から戻ってきた。昭和22年になって、世の中も少しは落ち着く様子を見せてきたこともあり、共同で行なってきた研究を仕上げるための実地調査を行なうために、われわれは出雲西部の古墳群に出かけたのだ。」浜老人は、指を１本ずつ折りながら、この調査に参加したメンバーの名前を数え出します。

「わたし……共同研究者だった森川淳一、稲田　修……考古学を専攻していた山岸君太郎……そして文学畑だが古代日本史を趣味にしていた垣野次郎太……

「古墳の調査について詳しく話してみても、しょうがないだろう。とにかく、調査はうまくいき、予想を越える成果が得られた。時間もまだたっぷり余っていたので、われわれは欲を出して、予定にはなかった斐伊川の上流にある山中の古墳群の調査も行なうことにした。ところが、夕暮れと道に慣れていないせいで地図を見誤ったらしく、とうとう道に迷ってしまったのだ。

「陽が暮れて、夜もだんだんと深くなってゆく。心細くはなりはしなかったが、さすがに腹は減り、疲れがたまって足も重くなった。だが、仲間うちでいちばん強気だった垣野でさえも、とうとうグチを漏らすようになった頃、藪の向こうに光が見えた。急いでそっちに入ってみると、人家だ。小さな村がそこにあった。われわれはみんな砂漠でオアシスを見つけたような思いで、そっちに向かって走って行った。

「そう、あんな村など見つけなければよかったのだ。そうすればこの世界の裏に息をつく、おぞましい真実を知ることもなかっただろうに。あの事件は、その後のわれわれみんなの人生を、２度と取りかえしのつかぬほどに大きく狂わせてしまった……

「われわれは村でいちばん大きな屋敷の戸を叩いて、一夜の宿を乞うた。突然の無礼な訪問に、最初はとりつくしまもなく使用人に追い帰されるところだったが、仕方なく回れ右した時、世にも美しい声が使用人を叱りつけ、われわれを引き止めた。その声は本当に、聞く者を魅惑せずにはいられないような深い美しい声……陳腐な表現をすればまさに鈴の音のような女性の声だった……」

浜の一行を引き止めたのはこの家の女主人で、拝　麗子と自己紹介し、青年たちを奥に通しました。華族の出で、上流社会に通じていた森川は、彼女が元夕泊子爵夫人であることに気づきました。

一行は家族の夕食の場に招待されました。家族とはすなわち、拝一族の当主であり、そしてこの拝村の長である拝　修理、修理と先妻の息子の、足が不自由で無口な天二郎の２人でした。しかし見たところ、一族の主導権は夫人の麗子が取っているようでした。

浜たちがどうしてこのような辺地まで迷いこんだかを聞いた修理は、(麗子の勧めによって)これも何かの縁だから、１週間ほど滞在してはどうかと言ってくれました。ひとつは終戦直後としては破格に良い食事(すべてこの土地の産ですが)と、ひとつにはこの古い家柄に関する歴史的な興味から、一行はこれを喜んで受けたのです。

拝の家の者は麗子以外は無口で、修理や天二郎と話すことはほとんどありませんでした。青年たちの相手をしたのはもっぱら麗子で、その豊かな教養と巧みで洗練された会話、そして美貌とに、浜らはすっかり魅せられてしまいました。彼女は、拝一族は古代出雲に存在したと伝えられる王朝の宮司の末裔で、彼らがまつっていた神は『古事記』や『日本書紀』の天孫族の神話に登場する神々よりも、遙かに古い神性であったこと、その神の恩寵を失ったことによって王朝は滅び、記録にも残されぬままに歴史の闇の彼方に消え去ったこと、けれども伝説によればいつの日か再び王朝とその神の力はよみがえり、後からやって来た人と神の世を怒りの炎によって焼きつくすと伝えられていること、などを語りました。

また、あろうことか麗子は５人のうちに特に稲田　修に格別の興味と好意とを示すように見え、話をしている間でも気がつくと彼女のまるで誘惑するかのようなまなざしが彼の顔にじっと向けられている、ということがしばしばあるようになりました。

２日、３日と滞在するにつれて、(麗子にのぼせている稲田は別として)浜たちは拝家と、そしてこの村にひどく不審な点がいくつかあることに気がつきました。まず、この村の人間たちは全員が何かにひどく脅え、恐れているかのようで、一行と話を交わすどころか近寄ろうともしないこと。また、時々「用があるので」と言い残して麗子と、一族の全員とが長時間に渡ってどこかに出かけてしまうこと。そして、夜中にふと庭先から外をのぞくと(あまりに古くて柱が腐っているので)倒壊する危険があるので近づかないように麗子が警告した、無人のはずの昔の神社の社殿に、誰かの存在を示す明かりがまたたいて見えること。

また、周囲には何も怪しいものの姿はまったく認められないにもかかわらず、青年たちは自分たちが常にどこからか見張られているような気がしてなりませんでした。浜には、麗子がその文句のつけようのない礼儀ととりすました微笑みの陰に、何か暗いものを隠しているような、そ

んな気がしてならなくなりました。

そして、この村にやって来て5日後、屋敷の地下にあった秘密の図書室を発見、忍びこんだ一行は、ついに真実を見い出します。拝家がスサノオの祭儀を司るために強大な魔力を与えられた一族であったこと、麗子が‘銀の黄昏’なる狂気の秘密結社の幹部で、拝一族を利用してこの世界に‘旧支配者’たちとその眷族を復活させるというおぞましい計画を勧めており、浜たちが招待されたのは彼らの肉と魂とをその儀式の際に用いるためであること、また麗子には由美という娘がいて、すでに異母兄の天二郎の子を身籠もっているが、彼女のその子供が生まれる時こそ、すべてが成就される機会であり、それももう遠くのことではないこと、などがわかったのです。

これに関して、浜老人はいっそう声を低く落として、一行に次のようなことを教えてくれます。

「古代出雲王朝の主神は、他ならぬ暗黒の大神、スサノヲノミコトだった。古代王朝の、今は死に絶えてしまった呪わしい言葉では、『スサノヲ』とはどういう意味なのかを知りたくはないかね？　『スサノヲ』とは正確には、『スサ・ノ・ヲ』……『外にいるもの』、あるいは『外よりの力』ということなのだよ。つまり、『外なる神々』自身とその力とを象徴している言葉に違いないのだ。」

他にも邪教崇拝、吸血、食人、誘拐と人体実験などの証拠はいくつも見つかったのですが、ついに次の日の深夜、屋敷からこっそり出かけてゆく天二郎を後をつけていった一行が例の社殿に入り、そこでヤタノカガミとヤサカニノマガタマを使った招来の儀式を目撃し、恐ろしい‘外なる神々’の幻像が眼前に乱舞するに至って、どうしても信じようとしなかった稲田も、今やここでは何が起こっているかをはっきりと理解しました。

浜たちは屋敷にあった猟銃、古い刀剣などによって一族と使用人たちに襲いかかりました。

「どうして勝てたのか……それどころか、何をどうしてどうなったも、ぜんぜん覚えていない。あの騒動の始まりから終わりまでが、わたしの記憶からすっぽり脱落しているのだ。ともあれ、気がつくとわたしは空になった銃を構えてまるで馬鹿みたいに引き金を何度も何度も引き続けていた。目の前には頭がぐしゃぐしゃに潰れた麗子の死体が倒れており、血のしずくが先からしたたり落ちる燭台を握りしめた垣野が、そのすぐ横にぼうぜんとして立ちつくしていた。

「時期が迫った『儀式』の日が近づいて麗子がそちらに気を取られていたのが幸いしたのだ。しかし、いくら不意を衝いたとは言え、仲間が1人たりとも生命を落とすことなく敵に勝つことができたのは、ほとんど奇跡としか言いようがない……いや、奇跡なんかではなく、人を心の底から死にもの狂いにするほど恐ろしいものを、われわれがその前い見聞きし、知ってしまったということなのだろう。

「銃声や大勢のわめく声は村中に聞こえていたのに違いないのに、村人たちが拝家にやって来る様子はまったくなかった。われわれは、自分たちが手にかけた連中の死体、つまり麗子、修理、天二郎、由美……それから4人の使用人たちの身体をひとつ部屋に集めた。それから、油を屋敷と社殿の隅から隅までばらまいて、火を放ったのだ。

「われわれはそのまま村を逃げ出した。夜の空を焦がすほどの赤い炎を噴き上げる屋敷を後にして。村の家々はあいかわらず戸という戸をぴったりと閉ざしたままで、外にはわれわれの他には人影はなかった。われわれはただひたすら、山の麓を目ざして必死に走り続けた。

「ところが、1時間ほど走り、誰からともなく疲れた身を止めて地面にへたばり、顔を見合わせたときのことだ。1，2，3，4……われわれは4人しかいなかった。稲田がいないのだ。そう言えば、屋敷に油をまいていた頃から姿が見えなくなっていた。自分の意志でとどまったのか……それとも何かが彼の身に起こったのか……ともかく、われわれは稲田を捜そうとはしなかった。ようやく逃げのびて来たあの不吉な村にもう1度戻るなどと、たとえ口が裂けても言い出せることではなかったのだ。

「やっとのことで町に着くと、われわれはすぐさま汽車に乗って出雲市に向かい、そこで宿を取ってようやく落ち着くことができた。思えば東京を出発してからたったの2週間しか過ぎてはいなかったのだが、ひさしぶりに人間の世界に帰って来られたわれわれには、その時間が実に10年にも、20年にも感じられた。しばらく経つと、あの現実離れした経験はもしかするとみな悪い夢ではなかったのかと考えるようにもなったほどだ。けれども、あれが夢ではなかった証拠には稲田の姿はどこにもなかったし、それに何より、新聞を読むと拝村で由緒ある屋敷が火事で丸焼けになったという記事がちゃんと載っていた。

「記事は新聞の片隅に小さく出ているだけだったが、火災の原因はまだ不明だが、住人の死体はひとつも見つかっていないとしてあった。たぶん、われわれが去った後で村人たちが片づけたのだろう……それとも……

「われわれは出雲市で別れた。1年後に東京で再会することを約して、おのおのの当てのあるところに身を隠すことにしたのだ。だが1年が過ぎて、わたしと森川、山岸、垣野が大学に帰って来ても、稲田がどうなったのかはあいかわずわからなかった。けれども、それ以来、あの事件のことを口に出そうとする者はいなかった。お互いの記憶の中に葬り去ってしまおうと、そう暗黙の了解を交わしたのだ。

「だが、わたしは出雲王朝の研究をそれからも続けた。おそらく、森川もそうだったのではないかと思う。そのうちに、どうして稲田が姿を消したかもしだいにわかってきた。薄々とではあるが……

「彼の血筋、稲田家は、太古の昔にはスサノオの神官である拝一族に仕える者たちだったのだ。恐らく、われわれの見ていないところで麗子は彼にそのことを話すか、少なくともほのめかすかしたのだろう。彼は現代に生きる人間としての感情と、古代の血が命じる義務との間に板挟みになり、いずこかへ隠れたのだ。

「わたしは、彼が今でも生きているものと信じている。いや、ほとんど半世紀を経た今になって、拝一族を滅ぼしたわれわれ1人ずつに復讐を始めたのも、彼自身に違いないと信じている。そう、‘フェニックス’とは他ならぬ稲田　修のことなのだ。長い歳月、自分が自分の主筋に当たる一族を裏切ったという記憶にさいなまれ続け、とうとう気が狂ってしまったのだろう。

「何年も何年もかけて、彼はわれわれと、そして現代文明に対する報復の準備を整えていたのだ。彼の狂った精神の渇望するところはただひとつ……再び古代出雲王朝を復興し、おぞましい神々とその栄光の下で、自分が全世界を支配することだ。

「世迷事だ思うかね？　いやいや、そんなことはないのだ。出雲王朝を支え、スサノオの祭儀の中心となってきたもの、そう、3種の神器の力をもってすれば、それは可能なことなのだ。スサノオの神器……鏡は空間を支配し、玉は時間を支配し、そしてもっとも強力な剣はすべてを静止させる。鏡と玉は拝一族が持っていた。しかし、剣は2,000年以上も前から行方不明となっている。いや、『行方不明』ということにされているのだ。」

浜老人は、興奮した手つきで手元の『日本書紀』をめくると（彼がさっきまで読んでいたのは『日本書紀』でした）、ある1ヵ所を指で探索者たちに示します。「ほら、ここだ。ここに書いてある。崇神天皇の60年、つまりキリスト生誕後157年に、出雲の国に神宝として伝わっているものの献上を天皇が欲したのだが、出雲の首長であるイズモフルネの弟が

兄の留守中にその宝というのを勝手に大和に差し出してしまったというのだ。

「わたしの研究と推理によれば、これこそが3種の神器のひとつ、アマノムラクモノツルギに間違いない。鏡と玉とは王朝の滅亡の際に拝一族が持ち出したのが、どういうわけか剣だけが後に残されたのだろう。それがなぜだかは、わからないが。

「恐らくは、あのヤマトタケルノミコトが遠征に携えていった神の武器、'アマノムラクモノツルギ'こそが、古代出雲王朝のアマノムラクモノツルギに他ならない。そう、かつては大和王朝も、その単なる象徴に過ぎぬはずの3種の神器のひとつに、真に恐るべき力を秘めたものを持っていたことがあるのだ。

「だが、知ってのとおり、東国を討伐したヤマトタケルは、その帰途、伊吹山に立ち寄ってそこの神を退治しようとした際、たたりによって魂に傷を負わされ、大和まであと少しというところまで来たとき、ついに生命を落とした。それと言うのも、山に登る時によりによってその神の剣を愛人のもとに置いていってしまったからだ。

「そして英雄の魂は白鳥となって故郷に飛んでいったという……しかし、彼の剣がどこに行ってしまったかは、どの記録を調べてもわからない。

「まず剣を、アマノムラクモノツルギを捜しだすのだ。'G∴O∴T∴'に立ち向かい、'フェニックス'、いや稲田を打倒するつもりなら、それしかない。敵を決して甘く見てはならん。古代出雲王朝の力は、われわれの想像をもはるかに越えたところにあるのだ。とっくの昔に滅び去った帝国や、ろくでもない神々などを、この時代によみがえらすことはならん。

「捜すのだ……アマノムラクモノツルギを、すべてはそれからだ……」

40年間に渡ってためていたものを一気に吐き出し終わると、精神的にも肉体的にも疲れたのでしょう、浜老人はいつしか寝入ってしまいます。

無論、上の情報はあくまでも基本的な事柄に過ぎません。これまでの冒険で探索者たちが手に入れそこなった情報でこれはぜひ伝えておかねばならないものがあれば、キーパーは自分の判断によって老人の話にそれを盛りこんでください。

また、言うまでもなく探索者たちは老人の話に口を挿んで質問してくるでしょうが、キーパーはこれに対しても現在の状況に鑑みて、そのそれぞれに適当な答えを与えてやってください。

失敗した場合：

探索者たちが使命をはたせず、シナリオの途中で浜老人を死なせてしまった場合には、もちろん彼の告白を聞くわけにはいきません。そのような場合には、キーパーは彼が持っていた情報から適当と思われるものをピックアップして、以後の冒険の間に図書館の情報、日記(陳腐ですが)、新聞記事、あるいはまた優子の予知夢や幻視のかたちで与えてやってください。

しかし使命の失敗に対するペナルティは、情報の量や明確さ、そしてそれを入手できる時期、といった要素によって幾分かはかけてやるべきでしょう。

結末：

浜　啓吾の生命をシナリオの終わりまで守り抜き、彼の告白を聞くことのできたキャラクターは、各々が1D10ポイントずつのSAN値を獲得できます。

またそれとは別に、『ナチュラン・デモント』を抹殺して白夜館に巣食っていた悪しきものを追いはらい、さらに進藤次郎のミイラを倒すことに成功したキャラクターは、各々が1D6ポイントずつのSAN値を獲得できます。

シナリオV:レイディ・ロンリー・ヴァイオレット
Lady Lonely Violet

助けを呼ぶ夢に導かれ、一行は伝説と怪異の地、遠野へと赴く。そこでは、はるか古代よりこの山河の神に仕え続ける人々と、そして紫の髪と紫の瞳を持つ、不死なる乙女が待っていた……

シナリオ開始時:
1991年3月。

はじめに:

40年前の事件の生き証人、浜　啓吾の告白によって、古代出雲王朝とその宮司である拝一族の秘密がある程度、明らかになりました。そして、'G∴O∴T∴'の野望を砕くためには、何としても「失われた神器」、アマノムラクモノツルギを手に入れなければならないということも。

しかし、忘れてはならないことに、探索者たちの敵もまた、この剣を必死になって捜し出そうとしているのです。

優子の予知夢:

北海道の死闘で受けた傷もようやく癒えたものの、具体的に次にどこに行き、どのような行動を取ればよいのか探索者たちが決めかねていたときのことです。

昼下がり、議論に疲れた優子は居間の椅子に腰かけると、ついそのままうとうとと眠ってしまいました。その眠りの中で、彼女は再び妖しい夢を見ます。

夢の中で、優子はどこか北の方の山の頂上に1人立っていました。地面は雪に覆われ、雲のために遠くの景色はまるで見えず、冷たく、鋭い風が音を立てながら彼女の頬を切り裂いてゆきます。

髪の毛を押さえながら風に逆らって顔を上げると、空中に何かの映像がしだいに現れてきました。映像は空の半分を占めるほどに大きな、圧倒的なものでした。赤く燃えさかる炎の輪のまわりを、それよりも少し大きな白い氷の輪がぐるりと取り囲み、さらにその両者ともにぐるぐる回り続けているのです。氷の輪はちらちらと明滅しており、ところどころ白い色が消えて黒くなりかけています(ちょうど切れかけた蛍光燈のように)。

さらによく見ると、2つの輪のまわりを1匹の小さな、紫色の蝶が激しく羽をはばたかせながら舞っていました。蝶はどうやら、炎の輪の内側に入ろうとしているようなのですが、近づくごとに熱のために追いかえされています。

蝶が輪に近づいては離れ、近づいては離れ、を何度となく繰り返すうちに、炎の輪の中心近くに、虹色に輝く長いものの姿がくっきりと浮き出してきました。それは、異様に長い1振りの古代の剣で、それが現れると蝶の飛翔はいよいよもって激しく、狂気じみたものになりました。

蝶の自殺的な行動をはらはらしながら見つめているうちに、優子は助けを求める誰かの声がするのに気づきました。声がどこから聞こえるのか捜していると、ふいに彼女は助けを求めて叫んでいるのは他ならぬ自分自身であることを見い出しました。そればかりではなく、いつの間にか優子が紫色の蝶となって2つの輪のまわりを飛んでいるではありませんか。

理由がわからないにもかかわらず、優子は大声で助けを求めながら狂気のように飛び続けました。そして2つの輪に近づき、氷の輪を越えて炎の輪に接近すると、急に身体中がその熱によって焦がされ、目がくらみ、羽に火がつき……そして炎に向かって落下してゆく最後の瞬間で、目が醒めました。

この夢によって、優子はSANチェックを行なわねばならず、これに失敗すると1D3ポイントのSAN値を失います。

注意すべきは、物語が進むに従って優子の予知能力はしだいに研ぎ澄まされる、すなわち彼女が見る幻や夢がしだいにはっきりとしたものになってゆくということです。

遠野への道:

夢を見たことによって優子(または他の探索者)と、助けを求めている何者との間に精神的なつながりができたらしく、「声」の聞こえるだいたいの方角は、目が覚めた後でもずっと感じられます。

正確な場所を突き止めるためには、探索者たちはあちこちを移動する必要があります。100㎞前後移動するたびに、優子は両目を閉ざしてうつむき、精神集中に入ります。それから目を開けると、「向こうよ、あちらの方から聞こえるわ。」というかたちで、次なるポイントへと一行を導きます。

岩手県の県境を越えると、「そろそろよ……声がだんだんと大きく、はっきり聞こえるようになってきたわ。」と言い、最後に遠野市に着いたところで優子は断言します。「来たわ。ここよ、助けを呼んでる誰かは絶対にこの近くにいる。」

あたりには、優子が夢で見たのとまさに同じような様子の雪をいただいた山々、北上山地が広がっています。

キーパー用情報:

アマノムラクモノツルギは、実は完全な形では存在していません。拝家の祖先の1人、神官タケミナカタが神器の暴走を止めようとした際に、2つに折れてしまったのです。このふたつの破片のうち、先端の方の半分はタケミナカタと共に出雲を去り、柄の方だけが王国の残骸と共に残されたのでした。

剣の柄は崇神天皇の時代に大和へと献上され、ヤマトタケルも実際にこれを持って遠征に旅立ったのでした。

ヤマトタケルの死後も、剣の柄は大和王朝に神宝(かむたから)として今の天理市にある石上(いそのかみ)神宮に保管され続けていました。そして、これの管理を天皇より委ねられていたのが、豪族、物部氏の一族だったのです。

けれども西暦587年、蘇我氏との政争に敗れ、さしもの権勢を誇った物部氏も、最後の当主である守屋の代で滅ぼされてしまいます。歴史で

は、ここで物部氏の一族は一人残らず死に絶えてしまったことになっています。

しかし、実際のところはそうではなく、守屋の忘れ形見の那加世(なかせ)に率いられたわずかながらの物部氏の生き残りは蘇我氏の手を逃れ、遠く東北の地に落ちのびたのでした。その際、彼らはアマノムラクモノツルギの柄を一緒に持ってゆきました。

物部氏の子孫は、今なお遠野の一角に排他的な集落を構え、剣を守って住み続けてきました。そして彼らの指導者こそが、那加世の娘で、遠野の大地と水とを守る神に永遠の生命を与えられた少女、瑠璃音(るりね)なのです。瑠璃音は、実に1,500年の長きに渡って物部の一族を導き、見守り続けてきました。今日までずっと。

だが、‘G∴O∴T∴’もまた、剣を求めてついに遠野にまで乗りこんできました。夕泊蘭子は部下の魔術師、白木　要(魔術名「ポラリス」)を捜索チームの指揮官に任命し、この地に派遣しました。そしてさらに、大型のクトーニアン1匹を作業用兼戦闘用として彼につけたのです。

白木は蘭子の部下の中では、そう有能とも言えない魔術師だったのですが、ある程度近づけば神器を探知できるという特殊な超能力を有していたために、この使命に抜擢されたのでした。

遠野に到着した白木は、‘ユゴスよりのもの’の協力を得てさっそく捜索を開始しましたが、ほどなく自分の支配地によそ者の侵入することを非常に嫌うこの山の神の使者、つまり瑠璃音の手強い妨害に遭遇しました。しかし、これは予期されていたことでもあり、白木は薬師岳の頂上付近にあって山の神の力を表す鳴神神社の上社を《旧き印》で封印し、瑠璃音が薬師岳の山中では力を発揮できないように結界を張ってしまいました。

しかたなく瑠璃音は、敵の結界のまわりを薬師岳のふもとに沿ってさらに封鎖して、敵どもが外に出て来れないように、また外部の人間がうっかり危険な山に踏み入ることがないように見張っています。けれども、このままでは事態は敵に有利なままちっとも進展しないことは明らかです。

そこで瑠璃音は、外の世界の人間の助力を求めるべく、結果的には優子が夢として感じることになった信号を最後の手段として放ったのでした。

しかしこのテレパシーを使ったＳＯＳは、当然のことながら蘭子もキャッチしていました。ここに及んで彼女は、邪魔が入った場合にはすみやかにそれを排除するように命じて、白木の任務を支援させるべく自らの戦士の1人、「炎」のコロナを遠野に送りこんだのです。

キーパーへの注意：

このシナリオをプレイする前に、キーパーは最低限、柳田国男の『遠野物語』(岩波文庫)を読んでおくべきでしょう。

また、遠野地方の歴史や風土、民俗をより深く知るためには、菊池照雄の『遠野物語をゆく』(伝統と現代社)が非常によい本です。

事前の知識：

遠野に到着する以前に、探索者たちは新聞やテレビなどから、すでにこの地に関する最近の興味深い情報2つを知っているものとします。

(1)：遠野市の北にそびえる北上山地の山、早池峰山と薬師岳の周辺では、5ヵ月ほど前から局地的な地震が1週間に1回か2回の割合で頻発し、住民を不安がらせている。いずれも震度は震源の直上で2～3とたいしたことはないのだが、奇妙な事実としてどの揺れも震源がせいぜい数百mと非常に浅いこと、またこのあたりには地震を起こしそうな火山山系はまったくないこと、などが挙げられている。地震の原因は今のところまったく不明だが、火薬の爆発などの人口的なものでないことだけは確かである。

(2)：去年の8月下旬、遠野市の北部で平安時代のものと思われる柵(東北の豪族を鎮圧するために、中央政府が築いた砦)の遺跡が発掘された。この柵の広さは中程度の規模であるのだが、何より特筆すべきは、これに関する記述が歴史のどこにもまったく記されていない、ということである。いつ、誰が、何の目的で築いたのかは不明だが、春の訪れを前に予備調査を行なっている東北大学の伊藤平太教授によると、8世紀の終わりから9世紀の始め、すなわち坂上田村麻呂将軍の時代に建設された可能性が大いに高い、と言う。

遠野市：

遠野市は人口が3万人ほどの小さな町です。かつては馬の名産地であり、かつ東北地方の交通の要所でもありました。ために、東北各地の伝説や民話が流入し、さらにこの土地自体が神秘的な自然に囲まれた山あいに位置していたということもあり、『遠野物語』で有名なようにかっぱ,雪女,神隠し,山男や山女といった怪異や奇現象の登場する伝承のメッカとなり、現在に至っています。

遠野の周辺では、公に利用できる宿は市街にしかありません。ですから、いずれにしても探索者たちはここに腰を落ち着けて拠点を構える必要があります。

キーパーは、柵の予備調査を行なっている伊藤教授と、探索者の誰かが旧知の仲だということにしてもよいでしょう。教授を始めとする調査団の面々も、市街地のアパートに拠点を構えています。探索者たちは、伊藤教授らの宿を捜し出して夜のうちに訪ねることもできますが、昼間のうちに発掘現場に赴く方が、より礼儀正しい手段であり、先方の機嫌をそこねる確率もより少ないでしょう。

発掘現場：

柵の遺跡は、道路の拡張工事を行なっている際、偶然に土の下から発見されました。発掘現場は、遠野の市街地から道路を北に12kmほど行ったところにある、石木村という小さな集落のすぐ近くです。

今年は雪解けが早く、平野部ではすでに黒い地面があらわとなっています。現在、柵全体の面積の4分の1程度がかなりの部分まで調査が進んでいますが、春から始められる予定の本格的な発掘作業を前に、去年にすでに発掘された分を中心とした、予備調査が実施されています。

発掘の資金を出しているのは岩手県教育委員会で、予備調査を行なっているのは東北大学の伊藤平太教授と、助手1人、大学院生3人のしめて5人です。

現場は、道路から100mほど離れた(もと)田んぼの真ん中に広がっています。周囲には部外者の立ち入りを禁止するために綱が張られ、またそばには調査隊の拠点や資材倉庫となるプレハブの建物が3棟、建っています。

調査活動は、原則として平日の午前11時から午後4時まで行なわれています。

探索者たちの誰かが知り合いであるか、または〈言いくるめ〉に成功すると、伊藤教授から遺跡に関する以下のような情報を手に入れることができます。

(1)：遺跡は、とりあえず「遠野柵」と通称されている。どのような歴史文献を調べても、この柵の存在に関する記述はどこにも記載されていない。

(2)：柵の面積は約500m×約350m、長辺を南北に沿わせた長方形で、外部防壁と内部防壁の2重構造になっている。各防壁とも木製で、高さは約4m。外壁、内壁ともに南北に門が作られていたらしい。

(3)：柵が建設されたのは平安時代の初期であると考えられる。しかし、このあたりに大和朝廷の支配が及んだ時期から考えると、その時期は少なくとも坂上田村麻呂将軍による第3次東北遠征(801年)以後のことであると推定される。
(4)：基本的な発掘は去年の冬までに行なわれ、本格的な作業がこの5月から始められる予定にある。現在までに、防壁や建物の基礎となっていた材木などが発見されているが、奇妙なのは、大きな建物の1つの内部から、この時代の剣がおよそ600本以上も発掘されていることである。見つかっているのは剣だけで、また武器庫らしい建物の跡は他に見つかっていることから、この建物と多数の剣がいったい何であるのかは、まったく不明。
(5)：発掘された柵のあちこちの材木の断片を詳しく調べたところ、どれも絶対温度70～80 K(－203～193℃)の超低温に、少なくとも1分間はさらされたことがあるのが判明した。この異常低温現象が起こったのはまだ柵が機能している時代のことだと推定されているが、しかしこれがいったいどういうことを意味するのかは、全然見当もついていない。言うまでもなく、いかに遠野が寒冷な地方だと言っても、－200℃に達する寒波など、常識では考えられない。
(6)：柵の内部およびその周辺で、現在までにおよそ60体分の人間の骨が発見されている。これらの骨は埋葬されてはおらず、見つかった場所もちりじりばらばらで、また明らかに武具を身にまとったまま死んでいるものも多く、まるで戦場で倒れたまま土に埋もれたように見える。さらに、これらの人骨にも、材木と同じように－200℃前後の超低温にさらされた痕跡が認められている。しかし、低温にさらされたのが死ぬ前か、それとも死後であるかは不明。
(7)：この柵は軍事的な拠点であったにとどまらず、呪術的、宗教的な役割をも果たしていたらしく、魔封じの紋様や人形といった類いのものもかなりの数が出土している。

頼めば、探索者たちは倉庫に保管されている遺物の一部と、遺跡そのものとを見学させてもらえます。遺物を見ながら〈クトゥルフ神話〉に成功するか、あるいは《旧き印》呪文を知っている者は、紋様の中に他ならぬこの印のパターンが混じっていることに気づきます。

遺跡のこと以外で何か気づいたことはないかと尋ねると伊藤教授は、白木という人物のことを教えてくれます。白木は、遠野に最近移って来た金持ちの実業家らしい人物ですが、考古学や古美術品といったものに非常に熱心で、遺跡にも去年の冬からたびたびやって来ては、教授に色々と質問をしたりしています。白木は話題も豊富で、考古学や歴史に関する知識も素人離れしており、また人柄もよくこまごまとしたことでも調査隊に便宜を計ってくれるので、教授は彼を気に入っています(「あの人は専門家の苦労というものを、よくわかってくれておるよ。」というわけです)。

白木氏は、特に柵から発見された多数の剣のことに多大の興味を抱いていた、ということです。

白木の住所は、簡単にわかります。

遺跡には、夜間は警備員が1名、プレハブの宿舎に寝泊りして荒されないように監視しています。警備員は、3～4時間おきに遺跡とその周囲を巡回します。

伊藤平太教授：

男性、58才

STR	10	CON	16	SIZ	9	POW	13
DEX	9	EDU	22	SAN	80	HP	13

技能：応急手当　40%、オカルト　60%、考古学　85%、自動車運転　40%、写真　55%、植物学　25%、信用　70%、人類学　25%、地質学　50%、地図製作　80%、討論　60%、図書館　75%、目星　65%、歴史　95%、古文読み書き　75%、英語会話　50%、英語読み書き　80%

図書館情報：

遠野市の図書館または民俗資料館で調査を行なうキャラクターは、〈図書館〉に成功するごとに、以下の各情報を1つずつ入手することができます。

(1)：遙かな昔、まだ遠野が遠閉伊と呼ばれていた頃、早池峰山の神は民人にある宝を遣わした。その宝は作物が実り、また外敵がここに入ってこられないようにする効験を持つものだった。この宝のおかげで、遠野の者は飢えや病に悩まされることなく、また恐ろしい敵が攻めてくることもなしに、毎年を楽しく暮らすことができていた。ところが、ある年のこと、1人の男が神との約束を破って、「決して見てはならない」とされて神社の社殿の奥に保管されていたこの宝を見てしまった。神は怒り、すぐさま男を打ち殺してしまったばかりでなく、突風をつかわすと宝を人間たちから取り上げてしまったのである。土地を守っていた宝の力がなくなったおかげで、遠野はやがて大和朝廷が送ってきた軍隊に征服されてしまった。また、約束を破った罰として、ここに住む人々は凶作や寒さにいつもいつも悩まされることになったと言う。
(2)：早池峰山の山奥のいずこかには、とてつもない神の宝が隠されていると言う。このことを聞いた大和の朝廷は、宝を捜し出すために大勢の軍隊を送った。軍隊は砦を構え、宝を捜すために土地の者を総動員し、早池峰山や薬師岳とその周辺を徹底的に荒らし回った。ところが、これがついに山の神の怒りに触れて、軍隊は山の中腹で突然のなだれによって押しつぶされ、また彼らの砦は、同じ日の夜に襲ってきたすさまじい雪嵐によってあっという間に全滅させられてしまったと言われる。
(3)：東北平定を終えた坂上田村麻呂将軍は、早池峰山に隠されていると言われるすばらしい宝のことを調べるために遠閉伊(遠野)に立ち寄ったと言われている。しかし伝説によると、彼は夢枕を訪れた「この山の神の使い」と名乗る不思議な乙女に説得されて、山を冒瀆するようなことはせずにそのままここを引き上げていったとのことである。
(4)：早池峰山にはそれは古い古い一族が住み、山の神から遣わされたある貴重な宝を何百年にも渡って守り続けていると伝えられている。この宝の性質や形、大きさなどはまったくわからない。それは、宝の姿を見たり、手で触れたりする者は神のたたりによってたちどころに死んでしまうからである。ただ、この一族の中でも神に仕えるように選ばれた汚れのない少女だけが、宝を扱うことを許されるのだと言う。また、この一族は厳しい自然に常にさいなまれる遠野の民の中で、唯一神の恩寵に恵まれている一族で、ために彼らは寒さに悩まされることも、飢えに苦しむことも絶えてないのだと伝えられる。

遠野市で得られる情報：

遠野に着いた探索者たちが地元の新聞を買うと、隅に小さく次のようなふたつの別の記事が載っているのが見つかります。

手がかりV－A 参照
手がかりV－B 参照

白木氏に関して町の人に尋ねると、次のような情報が得られます。
(1)：白木　要は東京で成功した実業家で、去年の8月頃に遠野の市街のはずれにある、もとは民俗博物館になるはずだった建物を買い取って

いる。
(2)：白木氏は考古学や美術品が趣味で、膨大な数のコレクションを持っている。昔から、この遠野という土地が好きだったこともあって、このたび、これまではずっと死蔵してきた自分のコレクションを、世間の人たちにも見てもらうという趣旨からここに私財を投じて博物館兼美術館を造る計画を立てているそうである。
(3)：白木が買い取った建物は、５年ほど前にある地元の観光業者が民俗博物館として建設したものであるが、建物自体が完成に近づいたときにこの業者は倒産して計画も潰れてしまい、それ以来そのままで放置されていたものである。
(4)：博物館を改装する工事は、だいたい２月ほど前までに終わっており、展示品の搬入が始まっている。搬入は、たくさんの木箱を積んだトラックが、何回も出入りする大がかりなもので、町の評判になったほどのものであった。
(5)：博物館のオープンは、展示品の整理に時間がかかることもあって、今年の夏以降になる予定だそうである。

白木氏は、実業家らしい嫌味や臭みのない好人物らしく、この閉鎖的な地方都市でも早くも名士になりつつありようです。

場所１.白木博物館：

この「博物館」は言うまでもなく、実際には‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の拠点に他なりません。その役割の１つは、新聞記事にもなったように遠野近辺の神社や寺、さらに遠野柵の遺跡など、人里におけるアマノムラクモノツルギ捜索の基地となること、および白木を始めとする組織のメンバーたちに、社会的な隠れ蓑を提供することです。

しかし、これはあくまでも補助的な役割に過ぎません。‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の遠野地方での本当の基地は、薬師岳の山中に置かれており、捜索努力もそちらの方に集中されています。白木博物館の真に重要な役割とは、この薬師岳の基地に《門》によって連絡し、その機材や人員の受け入れ口として機能することにあります。

‘白木博物館’は、２つの建物から成っています。１つは広い面積を占める展示館とそれに付属する倉庫で、もう１つは管理棟兼住居になる予定の２階建てのビルです。ビル、倉庫共に５年ほど前に建てられたものですが、いずれもきれいに改装されています。

博物館の敷地のまわりは、高さ３ｍのコンクリート塀で囲まれています。

敷地内には、常に５匹の獰猛で、よく訓練されているドーベルマン犬が放し飼いにされています。これらの番犬は、銃器を恐れません。博物館のビルは防音が効いており、犬が吠えてもそれだけでは中の人間に気づかれる心配は(原則的には、ですが)ありません。

ドーベルマン No.１
ＳＴＲ　13　　ＣＯＮ　14　　ＳＩＺ　10　　ＰＯＷ　7
ＤＥＸ　10　　ＨＰ　12　　移動　12
噛みつく　50%、ダメージ：１Ｄ８

ドーベルマン No.２
ＳＴＲ　15　　ＣＯＮ　10　　ＳＩＺ　7　　ＰＯＷ　5
ＤＥＸ　16　　ＨＰ　9　　移動　12
噛みつく　60%、ダメージ：１Ｄ８

ドーベルマン No.３
ＳＴＲ　9　　ＣＯＮ　11　　ＳＩＺ　9　　ＰＯＷ　7
ＤＥＸ　13　　ＨＰ　10　　移動　12
噛みつく　70%、ダメージ：１Ｄ８

ドーベルマン No.４
ＳＴＲ　11　　ＣＯＮ　7　　ＳＩＺ　10　　ＰＯＷ　10
ＤＥＸ　13　　ＨＰ　9　　移動　12
噛みつく　55%、ダメージ：１Ｄ８

ドーベルマン No.５
ＳＴＲ　8　　ＣＯＮ　16　　ＳＩＺ　8　　ＰＯＷ　3
ＤＥＸ　13　　ＨＰ　12　　移動　12
噛みつく　50%、ダメージ：１Ｄ８

さらに敷地内には、２つの建物をぐるっと囲むように赤外線が張り巡らされています。犬の背たけには反応しないように、赤外線は地面から１ｍのところを通っています。赤外線に何かが引っかかると、ただちにビル内で警報が鳴って侵入者のあることを知らせます。

赤外線の発生器や光電管は、木の上や茂みの陰といったところに巧みに設置されています。よって、こういう警報設備の存在を予測せずに敷地に入った場合、夜間には絶対に発見することはできません。

警報設備に十分に注意していた場合、あるいは昼間に敷地内を歩く場合には、〈目星〉に成功すればこれらを発見することができます。

もちろん、ずっと這いずりながら建物に近づいて行けば、赤外線に引っかかる恐れはまったくないわけです。

展示館：

部屋１：ロビーです。シャッター(ＤＰ15ポイント、装甲５ポイント)で閉ざされている正面入り口があります。このシャッターを開けるには、〈機械修理〉に２回続けて成功することが必要です。ロビーの中には受付の机があります。奥の展示室に続く通路にはロープが張ってあり、「作業中につき立ち入り禁止」と書かれた札が下がっています。

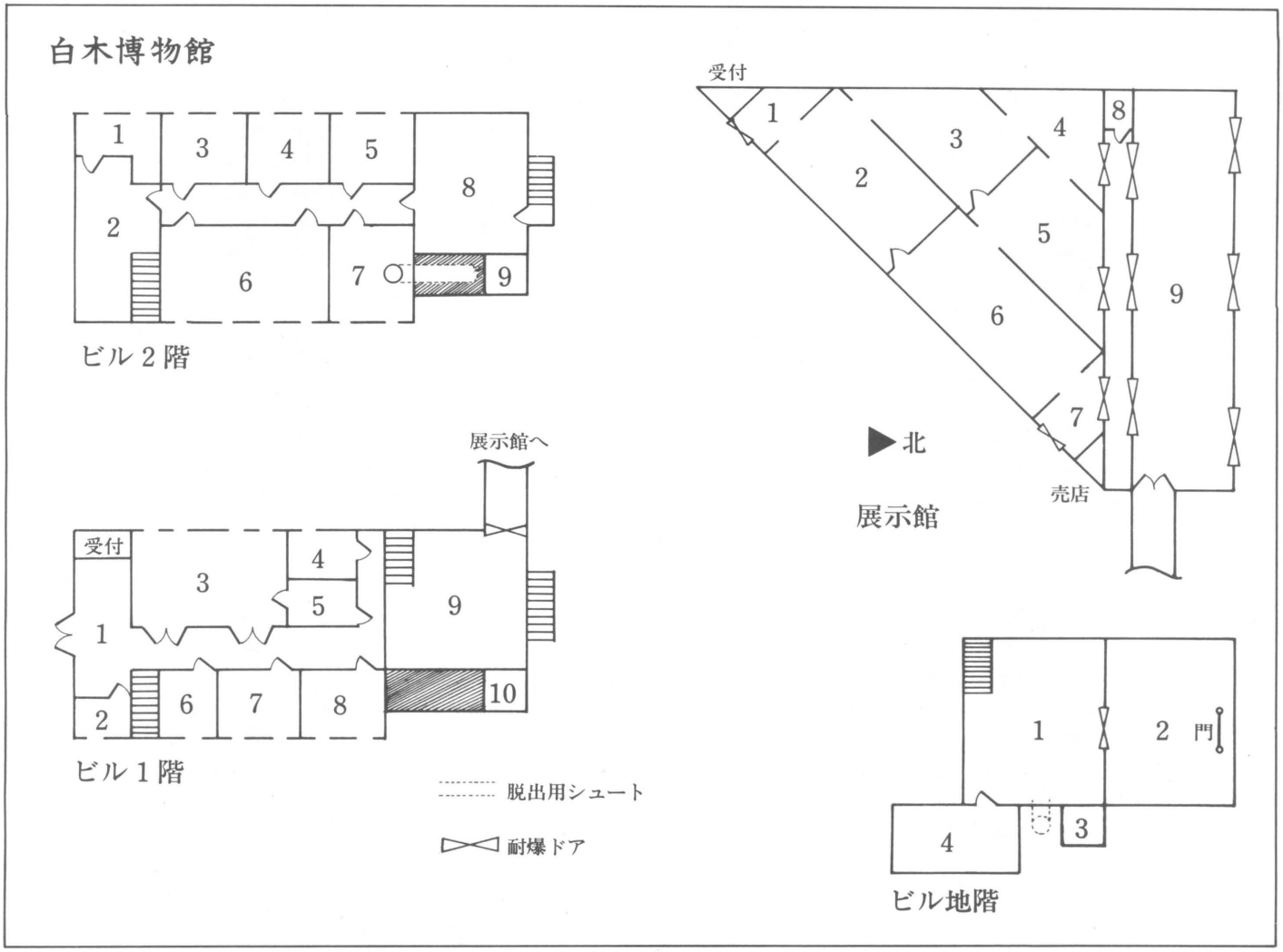
部屋２～６：展示室です。見学の順路に沿ってドアのない出入口がある他、各部屋を隔てる壁には関係者用のドア(鍵はかかっていません)が１つずつ付いています。奇妙なことに、もう展示品の陳列にかかってもよいはずの頃なのに、どの部屋にも「作業中」どころかこの数年間は誰かが手を加えた様子はまるでありません。展示台やガラスケースの中、それに床の上は一面にほこりが積もりまくっています。言うまでもなく、展示品の類いはただの１つも置かれていません。

部屋７：出口に面するロビーです。出口には正面入り口と同様にシャッター(ＤＰ15ポイント、装甲５ポイント)が下りています。ロビーの中には売店、というかそのなれの果てがあります。部屋６に通じる入り口にはロープが張ってあり、「関係者以外立ち入り厳禁」と書かれた札が下がっています。

部屋８：管理人室です。中には机、椅子、仮眠用ベッドといったものがありますが、もう何年も誰も使ったことがないのは一目瞭然です。

部屋９：倉庫です。搬入用の大きな入り口が３つありますが、そのどれにも頑丈なシャッター(ＤＰ25ポイント、装甲７ポイント)が下りています。展示室側の通路に入り口にも、同じシャッターが下りています。これらのシャッターを開けるためには、〈機械修理〉に２回続けて成功することが必要です。

展示室と同じように、大量の資材や展示品が運びこまれたはずなのに、広い倉庫の中はがらんとしており、めぼしいものは何ひとつありません。ただし、床をくまなく捜してまわって〈目星〉に成功したキャラクターは、



倉庫の隅に拳銃またはサブマシンガン用の９㎜弾薬の薬莢が１つ、落ちているのを発見できます。

展示館とビルとを結んでいる通路に続くドアには、鍵はかかっていません。

ビル１階：

部屋１：ロビーです。正面入り口のドアは強化ガラス製です(ＤＰ15ポイント、装甲６ポイント)です。西側には受けつけの机がありますが、昼間は女性の保安要員の１人が来客の応対のために詰めています。

部屋２：警備員室です。ここには24時間中、常に保安要員が１人詰めています。ここの保安要員は、夜間は２時間に１度、２つの建物の周囲をパトロールします。また、展示棟のすべてのドア、シャッターと、地下室に通じる耐爆ドアを除くビルのすべてのドア、シャッターを開けられる鍵の束を身につけています。

部屋の壁には、内線の電話器が設置してあります。

敷地内で誰かが赤外線警報装置に引っかかると、この部屋で警報が鳴ります。

部屋３：大集会室です。遠野市の人たちを集めた簡単なパーティが、時々ここで開かれることがあります。

部屋４：トイレです。

部屋５：物置です。会議室や集会室用の備品や器具といったものが収納されています。

部屋６：応接室です。来客は原則として、まずここに通されます。

部屋７：会議室です。普段は会議用のテーブルと、椅子が何脚か置かれているだけの殺風景な部屋です。

部屋８：会議室です。構造や備品は部屋７とほとんど同じです。

部屋９：倉庫です。ビルと展示館とを結ぶ通路に通じる入り口には、電子錠の付いた耐爆ドア(ＤＰ40ポイント、装甲20ポイント)があります。この耐爆ドアは〈機械修理〉でこじ開けることができません。この部屋には、他に出入り口はありません。

ビルの中の通路とこの部屋とを隔てる壁には、かつてここにあったドアをコンクリートで塗り固めてつぶした形跡があります。

部屋の中には、地下室に下りる階段と、地下および２階につながっている貨物用エレベータがあります。

さらにエレベータ横の壁面には、内線の電話器が設置してあります。

部屋10：貨物用の大型エレベータです。５トンを越える重量物を運ぶことができます。

ビル２階：

部屋１：警備員室です。24時間中、常に保安要員１人がここに詰めています。ここの保安要員は１階の部屋２の保安要員と同じ鍵束を身につけています。

さらに、この部屋を捜索して〈目星〉に成功した者は、１階および地下室の耐爆ドアの電子キーを発見できます。

部屋の壁には、内線の電話器が設置してあります。

敷地内で誰かが赤外線警報装置に引っかかると、ここの警報が鳴り出します。

部屋２：ロビーです。ここから奥の通路につながるドアには、「関係者以外立ち入り厳禁」と書かれています。

部屋３：居室です。デスク、椅子、ベッド、戸棚といった家具や生活用品が置かれています。

現在はこの部屋は、白木の部下の石田沙織が使っています。

部屋４：部屋３と同じような居室です。現在はこの部屋は、白木の部下の宮城雅伸が使っています。デスクの上には「ＴＩＨの 606　さらに監視の必要」とだけ鉛筆で走り書きされた紙が置かれています。

これは、遠野市内のマンション、「遠野インペリアル・ハイツ」の 606 号室を、「炎」のコロナとその部下たちが拠点としていることを表しています。

部屋５：部屋４と同じような居室です。現在はこの部屋は、探索者たちを抹殺するために派遣されて来た、「炎」のコロナに当てられています。しかし実際には、彼がこの部屋で寝泊りしたことはありません。

部屋６：事務室です。デスク、ファイル・キャビネットなどの事務用品が置かれています。デスクには、パーソナル・コンピュータが置かれています。

さらに部屋の壁には、内線の電話器が設置してあります。

ファイル・キャビネット内の書類を調べて〈経理〉に成功した者は、去年の９月から今年の１月にかけて、この博物館にたくさんの建設資材、電気関係機材、電子機器といったものが搬入されていることを見い出します。いずれも、この博物館の改装程度の工事に使うにしては明らかに多過ぎます。さらに、これまた大量の食料および重油が、現在も定期的に搬入され続けています。

コンピュータのディスクも多数、保管されていますが、これらを閲覧するためにはパスワードを打ちこむか、あるいはかかっているプロテクトを破らねばなりません。パスワードを知っているのは白木と石田、宮城、それに(白木は知らないのですが)コロナだけです。これらのディスクのファイルには、どれも〈ソフトウェア〉で 70％の「手強さ」のプロテクトがかけられています。

ディスク内のファイルを閲覧した探索者たちは、以下のような情報を獲得できます。

(1)：‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’は、遠野にあると思われる３種の神器の１つアマノムラクモノツルギの捜索のために、薬師岳の山中に基地を建設し、その責任者に白木　要を任命した。

(2)：白木は、離れた場所からでも神器の存在を探知できる超能力を有している。

(3)：薬師岳山中にある基地の、正確な位置(地図を参照)。

(4)：「ポイントＡ」とだけ記されている、薬師岳山頂に近いある場所の位置(これは実際には鳴神神社の上社であるが、何ら説明的なコメントは付けられていない)。

(5)：‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’は、どう少なく見積もっても数十億円を軽く超える莫大な資金を保有している。

(6)：遠野作戦に参加している人員の数は、約 20 名。さらに、超自然的な「助力」がこれに加わっている。

(7)：神器の捜索を支援し、さらに邪魔者が入った場合にこれを排除する手段として、フェニックスは何か大型で強力な怪物を白木に付けたらしい。

さらに〈目星〉に成功した者は、デスクの引き出しに以下のような通信文がはいっているのを発見できます。これはフェニックスがポラリス(白木)に宛てたもので、発信されたのは先月の中旬です。

手がかりＶ-Ｃ 参照

部屋７：部屋３と同じような居室です。現在は白木　要が使用しています。しかし、ベッドとそのまわりを調べて〈目星〉に成功した者は、ストッパーをはずすとベッド全体を容易に動かすことができ、その下の床面に、下方に通じる梯子の付いた緊急脱出用らしいシャフトが隠されているのを発見できます。このシャフトは、地階の部屋２に直接つながっています。

部屋８：広間です。通路に通じるドアと、建物外の非常階段に通じるドアは、それぞれＤＰ 15 ポイント、装甲５ポイントを有しており、いずれも鍵がかかっています。

１階と地階に通じる貨物用のエレベータがありますが、この部屋からはエレベータを操作することはできません。

エレベータ横の壁には、内線の電話器があります。

この部屋の外側には、非常階段があります。

部屋９：貨物用の大型エレベータです。

地階：

部屋１：倉庫様の広間です。部屋の中には多数の木箱が整然と積み重ねられています。箱の中身は電気機器や生活用品、衣類、そして多量の食料品です。

しかし、箱の山を調べながら〈目星〉に成功した者は、プラスチックのケースに収められている、66 ㎜４連装ロケット・ランチャー(Ｍ 202) １基を発見できます。ロケット弾は、ちょうど４発しかありません。マニュアルが付いているので、この武器の使用法は一応は理解できます。ロケット弾を４発装填した状態でのロケット・ランチャーの重量は、約 10 kgです。

この部屋と隣の部屋２とを隔てるドアは、１階の部屋９のと同じ耐爆ドア(ＤＰ 40 ポイント、装甲 20 ポイント)で、やはり電子錠が下りています。貨物用エレベータの横には、内線の電話器が設置されています。

部屋２：「転送室」です。一見したところは部屋１とそっくりですが、北側の壁にはコンクリートで組まれた幅５ｍ、高さ３ｍほどのアーチがあります。このアーチの内部は、まるで様々な色の光をちぎっては切り紙のようにばらまいているように、ちらちらするパターンが躍っています。〈クトゥルフ神話〉に成功するか、あるいは〈門の創造〉呪文を知っている者は、これが《門》そのものであることに気づきます。

この《門》は、薬師岳山中の基地に通じています。その横にはカバーで覆われた緊急閉鎖用の赤いボタンがありますが、これを押すとコンクリートの枠組みが火薬の爆発によって支えを失って崩れ、その時点で《門》も破壊されるようになっています。この《門》を使用することによって１度に失うＭＰは１ポイントです。

部屋の東側の壁面には、２階の部屋７から直接通じている、白木の脱出用シュートの出口があります。〈登はん〉に連続して３回成功すれば、この出口からシュートを逆に白木の部屋まで登って行くことができます。

部屋３：貨物用の大型エレベータです。

部屋４：警備室兼保安要員の寝室です。昼間は３人、夜間は４人の保安要員がここにいます。ただし、夜間は彼らは交替時以外には原則として睡眠を取っています。

敷地内で誰かが赤外線警報装置に引っかかると、この部屋で警報が鳴り出します。

部屋の壁には銃のラックがあり、現在使用されていない(保安要員が携

帯していない)サブマシンガンと拳銃はここに置かれています。また、サブマシンガン用の予備弾倉25個と、拳銃用の予備弾倉20個、そしてインサイド・プロテクターのないボディ・アーマーが5着あります。さらに、内線の電話器があります。

博物館の保安要員：

白木博物館には、常に7名の‘G∴O∴T∴’保安要員が配置についています。ただし、事の成り行きによっては彼らは薬師岳の基地その他に増援として送られたり、あるいは反対に薬師岳の方から増援が送られてきたりすることがあるかもしれません。

また、「炎」のコロナの動静を監視するべく、24時間を通して、1人あるいは2人の保安要員が、彼のマンションの張り込みに派遣されています(“コロナのマンション”の項を参照)。

保安要員たちは全員が保安部長である石田沙織の指揮下にあり、コロナの命令には従いません。

外部の人間と接する場合(つまり昼間)には、保安要員たちはそれぞれ9㎜ オートマチック拳銃(ワルサー P5、薬室内に弾丸を装填しておいても、絶対に暴発することがありません)1丁を脇下のホルスターに隠して携行しています。

夜間などには、各保安要員は拳銃の他に、サイレンサー付きの9㎜ サブマシンガン(ウージー)と、その予備弾倉3個ずつを携帯しています。さらに、インサイド・プロテクターのないボディ・アーマーを着用します。

博物館にいる保安要員の内訳は、男性5名、女性2名です。

保安要員 No. 1
男性。博物館の警備の責任者です。
STR 15 CON 11 SIZ 14 INT 14 POW 13
DEX 13 APP 8 EDU 14 SAN 0 HP 13
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：殴る 85%、蹴る 60%、絞める 70%、頭突き 35%、拳銃 40＋20%、サブマシンガン 40＋10%
呪文：旧き印

保安要員 No. 2
女性。
STR 7 CON 14 SIZ 10 INT 13 POW 12
DEX 16 APP 12 EDU 12 SAN 0 HP 12
技能：殴る 70%、蹴る 50%、絞める 50%、頭突き 25%、拳銃 30＋20%、サブマシンガン 30＋10%
呪文：旧き印

保安要員 No. 3
男性。
STR 11 CON 6 SIZ 12 INT 10 POW 8
DEX 9 APP 5 EDU 9 SAN 0 HP 12
技能：殴る 90%、蹴る 70%、絞める 60%、頭突き 40%、拳銃 25＋20%、サブマシンガン 25＋10%
呪文：旧き印

保安要員 No. 4
男性。
STR 14 CON 14 SIZ 12 INT 12 POW 12
DEX 10 APP 9 EDU 10 SAN 0 HP 13
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：殴る 80%、蹴る 40%、絞める 40%、頭突き 25%、拳銃 30＋20%、サブマシンガン 30＋10%
呪文：旧き印

保安要員 No. 5
女性。
STR 12 CON 10 SIZ 11 INT 10 POW 10
DEX 11 APP 10 EDU 13 SAN 0 HP 11
技能：殴る 80%、蹴る 45%、絞める 40%、頭突き 20%、拳銃 30＋20%、サブマシンガン 30＋10%
呪文：旧き印

保安要員 No. 6
男性。
STR 10 CON 14 SIZ 9 INT 12 POW 15
DEX 14 APP 8 EDU 9 SAN 0 HP 12
技能：殴る 80%、蹴る 50%、絞める 40%、頭突き 30%、拳銃 40＋20%、サブマシンガン 35＋10%
呪文：旧き印

保安要員 No. 7
男性。
STR 14 CON 9 SIZ 13 INT 12 POW 8
DEX 10 APP 11 EDU 12 SAN 0 HP 11
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：殴る 70%、蹴る 40%、絞める 40%、頭突き 30%、拳銃 25＋20%、サブマシンガン 20＋10%
呪文：旧き印

白木　要：

男性、44歳。‘G∴O∴T∴’の中堅幹部の1人で、魔術名は「ポラリス」です。蘭子の命令を受けて、遠野のどこかに眠るアマノムラクモノツルギの捜索に当たっています。彼は、剣の捜索に関する全権を蘭子から任されていますが、組織の存在を外部に感づかれたり、あるいは人目を引き過ぎるような事件を起こすことは、断じて禁止されています。

‘G∴O∴T∴’は、早池峰山とその周辺が、ずっと昔から強い力を持つ古い神(つまり瑠璃音の主人)のテリトリーであることを知っています。そこで、この邪魔な神の力をしりぞけ、人もあまり近寄れぬ秘境を採掘基地として提供するという約束をして、‘ユゴスよりのもの’の1団を捜索に協力させています。さらに蘭子は、基地の建設および有事の際に役立つように、大型のクトーニアン1体を白木に与えています。

白木はもっぱら薬師岳山中の基地にいて捜索活動の指揮を執っています。彼は、社交上の必要からどうしても外部の人間と会わねばならない時か、あるいは組織の本部と連絡を取らなければならない時にだけ、遠野市の白木博物館に戻って来ます。

彼は、瑠璃音のテレパシーの呼びかけのことも、また蘭子の直命を受けて送りこまれて来た「炎」のコロナの真の目的も知らされていません(つまり、探索者たちのことも知らないわけです)。ですから白木は、もしかするとコロナは自分と自分の仕事ぶりとを監視、報告するために派遣されて来たのではないかと考え、非常に煙たく思い、また嫌っています。

やがて封印を解かれた‘外なる神々’が降臨し、新しい狂気の時代が始まる時、白木はその支配者たる「黄昏の天使」の横に立って共に地球に

君臨したいという(身のほど知らずの)野望を持っています。彼はまた、蘭子が持っているような永遠の生命を渇望し、いつの日にかそれを授かりたいと思っています。よって、彼はアマノムラクモノツルギ発見の功績を他人に横取りされることを何よりも恐れているし、それがために正統な神々の信徒にしては異常なほどに自分の生命を大事にします。このシナリオの中で、白木とコロナが助け合ったり、協力し合ったりすることは絶対にありません。

'G∴O∴T∴'の幹部クラスとしては実際には白木はそれほど大きな力を持っているわけでも、有能なわけでもありません。彼がここに派遣された理由はただひとつ、3種の神器の存在を感知する特殊な能力を備えているからです。直線距離で200m以内に神器(アマノムラクモノツルギに限りません。ヤタノカガミでも同じです)が存在している場合、白木は100%の確率でそれが放つ「虹色の」オーラを感知して、その正確な位置を摑むことができます。間に障害物があっても、まったく関係ありません。ところが、2つに折れたアマノムラクモノツルギはかつてのようなオーラを放っていないので、皮肉なことにたとえそれが自分の足元にころがっていたとしても、白木には超能力で剣を発見することはできないのです。

遠野に着いた探索者たちがヤタノカガミを持って来ていた場合、ほどなくその存在は白木の知るところとなってしまうでしょう。もっとも、彼には近くにある神器が具体的には何なのかということまでは、特定することができないので、当然、一行が持っているのは自分が必死になって捜している剣に違いないと信じることでしょう。

現在、白木は、遠野の人里はもちろんのこと、早池峰山や薬師岳を徹底的に捜索しても剣はもちろんのこと、その手がかりすらまったく得られないことにいらだちを深めています。彼は、「雪女」が自分たちの仕事の邪魔をしていることは知っていますが、その正体や、また物部一族のことにはまだ気づいていません。

白木は、常に上着の下のホルスターに9㎜ オートマチック拳銃(ワルサー P5)を隠し持っていますが、戦闘はまったくの苦手です。

白木　要(ポラリス)

STR 10 CON 13 SIZ 12 INT 15 POW 14
DEX 9 APP 14 EDU 18 SAN 0 HP 13

技能：言いくるめ　70%、オカルト　80%、クトゥルフ神話　100%、考古学　50%、自動車運転　30%、信用　45%、心理学　50%、討論　60%、図書館　70%、雄弁　60%、歴史　70%、英語読み書き　80%、英語会話　70%、ドイツ語読み書き　70%、ドイツ語会話　50%、ラテン語読み書き　65%、古文読み書き　80%、拳銃　10+20%

呪文：旧き印、ユゴスよりのものとの接触、クトーニアンとの接触、ニャルラトテップとの接触、門の創造、門の発見、忌まわしき狩人の召喚／従属、ビヤーキーの召喚／従属、ヴールの印、アザトースの呪詛、萎縮、マインドブラスト、精神力吸収、被害をそらす、肉体の保護、クトゥルフのわしづかみ、ヨグ＝ソトースのこぶし

石田沙織：

女性、32歳。白木　要の副官兼ボディガードで、保安部長としてこの作戦の警備面を担当しています。常に白木と共に行動し、表向きは彼の妻ということで白木沙織と名乗っています。白木を個人的に崇拝し、彼の野望がいつかかなえられることを心から願っています。白木もまた彼女を愛人、そして腹心として扱い、組織内ではとても言えないようなことまでも何でも彼女にはしゃべっています。さらに白木は、沙織のクラスではとうてい学ぶこと許されぬほど多数の呪文を、こっそりと彼女に教えています。

けれども、白木はもちろん知らないことなのですが、沙織はすでに「炎」のコロナの性魔術にかかり、彼の奴隷同然となっています。彼女が目で見ること、耳で聞くことすべてがただちにコロナの知るところとなっているのです。普段は、沙織はおのれがコロナの影響下にあることを自覚しておらず、あくまでも白木のためだけに身命を投げうって働いています。

しかし、コロナがテレパシーによって命令を与えれば、それがどのようなものであれ、沙織はロボットのようにただちにそれに従って行動を起こします。コロナの任務に都合の悪いようなこと(追い詰められて、クトーニアンに探索者たちを襲わせるとか)を白木がどうしてもやろうとするならば、コロナは沙織を使って彼を背後から殺させるでしょう。

右の太腿のホルスターにファイティング・ナイフ、そしてバッグの中に9㎜ オートマチック拳銃(ワルサー P5)を常に隠し持っています。

また、上着の下に重さ3.6kgの防弾チョッキ(装甲6ポイント)を着込んでいます。

すでにコロナの奴隷になっている証として、彼女の左の肩甲骨の下には、梵字「ウーン」の形をした赤い痣があります("コロナの魔術"の項を参照)。

石田沙織

STR 12 SIZ 10 CON 15 INT 13 POW 12
DEX 15 APP 13 EDU 16 SAN 0 HP 13

技能：応急手当　70%、隠れる　50%、聞き耳　60%、機械修理　60%、クトゥルフ神話　55%、航空機(ヘリコプター)操縦　50%、自動車運転　60%、忍び歩き　50%、電気修理　60%、登はん　80%、目星　40%、殴る　95%、蹴る　70%、絞める　70%、頭突き　50%、マーシャル・アーツ　40%、ナイフ　85%、拳銃　60+20%、サブマシンガン　60+10%、ライフル　60+基本値、ロケット・ランチャー　10+20%

呪文：旧き印、ヴールの印、萎縮、アザトースの呪詛、マインドブラスト、被害をそらす、ヨグ＝ソトースのこぶし、ユゴスよりのものとの接触、クトーニアンとの接触、ニャルラトテップとの接触

宮城雅伸：

男性、36歳。白木の部下で、事務管理面を担当しています。表向きは社長秘書ということで、外部の人間が白木に会いに来るとまず彼が面会し、可能なかぎり自分で用件を処理しようとします。どうしてもしょうがない場合に限って、彼は薬師岳の基地から白木を呼び出すというわけです。

剣の捜索そのものにはあまりタッチしていませんが、本部との連絡は彼が行なっているので、作戦の現状に関してはだいたいのところを知っています。

白木と沙織との、組織の規律を逸脱した仲にも薄々感づいていますが、彼は自分がもめごとに巻きこまれたくないので、あえて本部に報告することもなく、見て見ぬ振りをしています。

宮城は、ほとんどの時間は白木博物館内にいます。

宮城雅伸

STR 11 CON 7 SIZ 9 INT 14 POW 11
DEX 6 APP 10 EDU 15 SAN 0 HP 8

技能：経理　70%、クトゥルフ神話　40%、コンピュータ・ソフトウェア　50%、自動車運転　30%、英語読み書き　80%、英語会話　70%

呪文：旧き印、アザトースの呪詛

場所２．コロナのマンション：

「炎」のコロナのアジトを突き止めるためには、まず白木博物館の宮城の部屋にあった紙片に書いてあった「ＴＩＨ」なる言葉が、場所または建物の頭文字であることに気づく必要があります。

遠野市役所で頭文字が「ＴＩＨ」でかつ「606号室」がある建物を調べると、〈図書館〉に成功すれば、その条件に該当するのは、市街地の真ん中に位置する高層マンション、「遠野インペリアル・ハイツ」しかありえないことがわかります。

「遠野インペリアル・ハイツ」は６階建のマンションで、どちらかといえば高級の部類に入ります。

マンションの近く、入り口が見張れるような位置には、コロナを監視するために白木が派遣した保安要員が１人(場合によっては２人)、目立たないように自動車を停めて24時間張り込みを続けています(もちろん、数時間おきに交代しますが)。マンションの周辺をじっくりと観察し、かつ〈目星〉に成功した探索者は、この不審な自動車のことに気がつきます。

張り込んでいる保安要員は、コロナと「四季の乙女たち」の動向を(公衆電話を使って)逐一報告し、彼らが外出する際にはその行先と目的とを突き止めるように命令されています。

もちろん、コロナも白木のこの姑息な手にはとうに気がついています。しかし、よほどのことがないかぎり、彼は保安要員をどうこうしようとすることはありません。コロナ自身が外出するのは真に重要なときのみですし、さらにそのようなときには、彼はシャンタク鳥を召喚して、マンションの屋上から人知れず出かけます。

それに、本当にこれらの保安要員たちが邪魔になったのならば、コロナは彼らの上司である石田沙織にテレパシーで命令を与えて、彼らを引き上げさせてしまえばそれですむのですから。

張り込みをしている保安要員たちは、探索者たちがコロナにコンタクトを取ろうとすれば、当然それに気づく可能性があります。その場合、探索者たちの存在はただちに白木に通報されてしまうことになります。

張り込みを行なうのは、原則として博物館の保安要員たちのいずれかです。山中の基地の要員は、使われません。

張り込みを行なっている保安要員たちは、上着の下のホルスターに９㎜ オートマチック拳銃(ワルサー Ｐ5)を携帯しています。

マンションの１階入り口では常に管理人が目を光らせていますから、住人の承諾なしに中に入りこむためには、それなりの手段が必要となります。

〈言いくるめ〉と〈信用〉とに同時に成功すると管理人から話だけは聞き出すことができますが、606号室には２週間ほど前に越して来た若い奇麗な娘さんが何人か共同で暮らしている、ということしかわかりません。世帯主の名前を聞くと、「鈴木　悠(はるか)」で、職業はグラフィック・デザイナーらしいということを教えてくれます。

鈴木　悠とは神有月のことですが、言うまでもなく組織が用意した偽名です。「四季の乙女たち」は、素性に関して質問されると、自分たちは姉妹であると説明します。ちなみに水無月は「鈴木　明美」、文月は「鈴木　舞子」、そして弥生は「鈴木　奈々」という偽名を持っています。

606号室の表札には何も記されてありません。外出していないかぎり、コロナとその４人の部下は常にここにいます。部屋は完全な防音で、ドアの強度はＤＰ25ポイント、装甲６ポイントです。

マンションの入り口、あるいは部屋のインタホンを使って住人を呼び出すと、４人の部下の誰かが応対に出てきますが、役に立つようなことは何も言おうとはせず、とりつく島もなしに追い帰そうとします(あくまでも物腰はこれ以上はない、というくらい丁寧ですが)。

３日に１回くらいの割合で、「四季の乙女たち」の誰かが、食料や生活用品の買い出しに市街に出かけてゆきます。しかし、コロナ自身が外部に姿を見せることは、絶対にありません。

マンションの部屋の中は天井に２重に荒縄で結界が張られ、ところ狭しと真っ赤な墨で梵字の大書された札が垂れ下がっています。〈オカルト〉に成功した者は、これが梵字「ウーン」で、密教では阿★如来、降三世明王、愛染明王、青面金剛などの種字(シンボル)として用いられるのだが、赤色で描かれているところを見ると、これは特に愛染明王の種字に違いないだろうことがわかります(“コロナの魔術”の項を参照)。

床の一隅には護摩壇がすえられていますが、その上には護摩の代わりに２つの白磁の香炉が置かれ、そこから部屋中にきつく甘い麻薬の香りが漂っています。臭いをかいで〈薬学〉に成功した者は、これが主にハシッシの香りであることがわかります。

一番奥の部屋の床には仏教の曼荼羅の描かれた３m四方ほどの大きさの毛織のじゅうたんが敷かれています。この曼荼羅については、次の項を参照してください。

コロナとその部下たち自身を除けば、この606号室には曼荼羅以外には探索者たちの役に立ちそうな情報の類いはいっさいありません。

曼荼羅：

この曼荼羅は、性魔術によって奴隷にした女性たちを、遠く離れた場所から自在に操るためにコロナが用意したものです。

この曼荼羅を見て〈オカルト〉に成功する度に、探索者たちは以下の各情報にひとつずつ気づいてゆくものとします。

(１)：これは密教で用いられる、愛染明王を中心に展開された曼荼羅、「愛染曼荼羅図」を基本にしている。

(２)：愛染明王は、梵名を「囉誐羅闍(ラーガラージャ)」と言い、密教においては、人間の愛欲を昇華させ、悟りへと導く力を持つ仏とされている。ちなみに、「ラーガ」とはサンスクリット語で「赤色」あるいは「愛欲」を意味する。

(３)：この曼荼羅は、よく見ると「愛染曼荼羅図」そのままではなく明らかに西洋魔術(カバラ)や陰陽道を取り入れた独自の改造が加えられている。また、その目的も、密教本来のものとは正反対に、真言密教立川流のように人間の愛欲をパワーとして最大限に活用しようとする、強力な性魔術を駆使することであるらしい。

(４)：本来の愛染明王は、６本の腕と３つの眼を有し、人間の愛欲を撃つ武器である弓矢(天弓と言う)を構えた姿で現されるはずである。ところが、この曼荼羅の中心に座す愛染明王は、腕と眼の数こそ変らないものの、まるで不動明王のように燃え上がる巨大な炎の剣を構えている。その他に、剣よりふた回りほど小さな弓矢と、そしてかつて密教では使われたためしのないはずのたて琴とを、下の方の両腕で保持している。

「炎」のコロナ：

男性、41歳。ラテン系の大男です。‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’最強の３戦士のひとりである彼は、瑠璃音のテレパシーを受けてやがて現れるであろう探索者たちの抹殺命令を蘭子から受けて、この遠野に２週間ほど前にやって来ました。シナリオⅢで森川淳一を《死の呪文》で殺害したのは彼です。

コロナは性格といい外見といい、ちょうどあの怪僧ラスプーチンとダース・ベイダーとを混ぜ合わせたような感じの人物です。彼は、あらゆる女性に対して異様な影響力と支配力を発揮します。彼と話をしたり、また彼のそばにいる女性は、彼の肉体と精神から発散される何とも形容

のし難い「力」を浴びて、ともするとごく短時間のうちに骨抜きにされてしまいかねません。しかしこれと逆に、あらゆる男性は彼の姿を見たり、彼の話を聞いただけで、それこそ虫酸の走るような嫌悪感を感じさせられます。

彼の第一の目的は探索者たちおよび彼らに味方する者すべての「消去」であり、アマノムラクモノツルギの発見は関知するところではありません。組織内部での地位はもちろん彼の方が上なのですが、白木は彼の命令下にはありません。むしろ、コロナは白木のことを単なる小うるさい邪魔者だと考えています。彼は白木に自分が派遣された理由を話さないのはもちろん、薬師岳の基地にも博物館にも近寄ろうとはせずに、独自で行動しています。コロナが遠野のどこに潜伏しているかさえ、白木は10日以上かけてやっと突きとめることができたほどです。

コロナはオオクニヌシノミコトの武器／道具のひとつ、生太刀を蘭子から授けられた炎の魔術の達人であるばかりでなく、また性魔術の達人でもあります。これについては、次の“コロナの魔術”の項を参照してください。

彼は、古代出雲王朝の神官戦士のコピーとして自らが育て、訓練した4人の「四季の乙女」……弥生、文月、水無月、神有月(神無月ではありません)を、直属の部下として連れて来ており、常にそばにはべらせています。遠野市の高級マンション606号室を拠点としていますが、何といっても「外人」である彼は目立つので、コロナは自分では出歩くことはせずに、情報の収集などはできるかぎりこの4人にやらせています。1日の時間のほとんどを、彼はマンションの床に描いた魔法陣の中心で、目を閉じて瞑想にふけっています。この4人は常にコロナと精神的なつながりを保っているばかりでなく、コロナは彼女らのMPを自由に自分のMPとして使用することもできます(これには、手をつなぐなどの肉体的な接触はいっさい必要ありません。彼女らがどこにいようと、コロナはいつでもそのMPを自分のものとして吸収することができるのです)。また逆に、彼女たちもまたコロナのMPを自分のMPとして使うことができます。

彼は主に自分と部下たちの乗用として、いつでも1匹のシャンタク鳥を召喚することができます。

武器を使うことはあまり好きでなく、戦闘はなるべく自分の部下にやらせます。どうしても自分が前に立って戦わねばならない場合には、彼は主に魔術を使います。けれどもこれは銃器の類いが単に嫌いというだけであって、その戦闘能力は(オーロラほどではないにせよ)恐ろしいものです。

オーロラと同様、コロナのCON、DEX、POW値、それに新陳代謝の速度は常人の2倍です。また、ダメージの回復する速さも同じく2倍です。

コロナは首から、8角形の大きな赤い宝石のついたペンダントをぶらさげています。このペンダントには最大で50ポイントのMPが蓄積されていますが、このMPはコロナが《被害をそらす》呪文を唱える場合にのみ、使用することができます。消費されると、ペンダントのMPは1日に10ポイントの割合で回復してゆきます。ペンダントのDPは20ポイントです。

「炎」のコロナ

STR 16 CON 32 SIZ 16 INT 17 POW 30
DEX 22 APP 15 EDU 21 SAN 0 HP 24
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：言いくるめ 100%、応急手当 65%、オカルト 100%、回避 90%、隠れる 40%、聞き耳 70%、クトゥルフ神話 100%、語学 50%、忍び歩き 40%、心理学 85%、討論 100%、図書館 70%、投げ 80%、目星 65%、雄弁 100%、歴史 60%、英語読み書き 95%、英語会話 95%、スペイン語読み書き 90%、スペイン語会話 90%、ドイツ語読み書き 60%、ドイツ語会話 50%、ロシア語読み書き 50%、ロシア語会話 50%、ラテン語読み書き 70%、日本語読み書き 90%、日本語会話 80%、古文読み書き 80%、殴る 80%、蹴る 60%、絞める 60%、頭突き 40%、マーシャル・アーツ 30%、拳銃 70＋基本値、ライフル 30＋基本値、ナイフ 80%、日本刀 70%
呪文：旧き印、ヴールの印、アザトースの呪詛、萎縮、シャンタク鳥の召喚／従属、炎の精の召喚／従属、クトーニアンとの接触、クトゥグアの招来、ニャルラトテップとの接触、ズカウバの香、門の創造、門の発見、クトゥルフのわしづかみ、ヨグ＝ソトースのこぶし、精神力吸収、肉体の保護、被害をそらす、マインドブラスト、死の呪文、魅惑

コロナの魔術：

コロナの性魔術は、主に古代出雲王朝の秘儀から力を得ています。しかし、時の流れと共に欠落してしまっている部分は、‘銀の黄昏’の西洋魔術と、そして真言密教の邪教と呼ばれている仏教の性魔術、立川流とによって補完しています。彼の魔術の儀礼自体は、マンションの曼荼羅を見ればわかるように密教の愛染明王法を使ったものです。

彼の曼荼羅に描かれている愛染明王が炎の剣を構えているのは、ひとつには彼が蘭子より与えられた武器である生太刀の象徴であり、またもうひとつには本来の密教のように愛欲を撃つのではなく、愛欲を最大限に利用することの宣言に他ならないのです(蛇足ながら、この明王が持っている小さな弓矢は同僚のオーロラを、たて琴はシムーンを表しています)。

性魔術にかんするコロナの才能はすばらしく、ために‘G∴O∴T∴’の第一段階の目的、すなわち‘外なる神々’の力を人の胎内に降臨させる計画には、蘭子でさえも彼の力を大いに借りているほどです。

コロナは、《魅惑》呪文によって催眠状態に置いた女性と性的な交渉を結ぶことによって、その相手を自分の意のままに動く奴隷にしてしまうことができます。奴隷とされた女性の視覚や聴覚といった感覚ははそっくりそのまま、コロナの感覚ともなります。つまり、奴隷を通じてコロナはいながらにしてはるか彼方の情景を手に取るように知ることができるわけです。

奴隷にされた女性は、いつもはそのことを自覚しておらず、自分の意志のままに自由に行動しています。しかし、コロナはMP2ポイントを消費して、さらにPOW対POWによる抵抗ロールを成功させることによって、その奴隷を催眠状態に陥れて自分の命令のままに動かすことができます。この催眠状態は30分前後持続し、その間は奴隷は、コロナが命ずるいかなる命令にも無条件で従います(自殺せよ、と命じられればそのとおりにします)。これは、効力上は《魅惑》の呪文とまったく同じものであると考えます。

通常は、コロナと言えども奴隷にした女性を催眠状態に陥れるには、その女性の眼をじっと見つめる必要があります。しかし、マンションの曼荼羅の内部に座っているあれば、彼は直接に相手を見る必要もなく、遠く離れた場所にいる奴隷をも自由自在に催眠状態に陥れることが可能となります。

同時に操ることのできる奴隷の人数には、特に上限はありません。

コロナと奴隷にされた女性との間の精神的なつながりの限界は、彼のPOWに等しいkm、すなわち30kmです。これを越える距離にいる女性の感覚を借りたり、彼女に命令したりすることはできません。

この魔術によって奴隷にされた女性の身体には、左の肩甲骨の下にその「しるし」として愛染明王の種字(シンボル)である梵字「ウーン」の形を

した赤い痣が浮かびます。この痣は、女性本人かあるいはコロナかのいずれかが死なないかぎり、絶対に消え去ることはありません。

この梵字の形は、次のようなものです。

手がかりⅤ-Ⅹ参照

奴隷にされた女性とコロナとの関係を永遠に断ち切る方法はただひとつ、コロナを殺す以外にありません。

コロナは、白木の第一の部下である石田沙織を既に自分の奴隷にして、白木の行動を監視し、必要とあれば干渉を加えようとしています。

また彼は、瑠璃音と物部一族の存在も既に知っており、機会があれば彼らの村を守る結界を破壊して攻撃を加えようとしています。ために、彼は村の女性の誰かを自分の奴隷にして、スパイに使おうと計画しています。瑠璃音と探索者たちの多くが鳴神村を長時間に渡って留守にすると、コロナはスパイに村の結界を破壊させ、自らの魔術や召喚した怪物たちによって村を襲うでしょう。

彼の《魅惑》呪文は男性に対しては効果がまったくありません。また、男性に対する場合は〈言いくるめ〉、〈討論〉、そして〈雄弁〉の成功率が一律に通常の5分の1となってしまいます。

コロナの呪文：

コロナは、原則として魔術(《魅惑》に限らない)を使用する際は、自らの力の源である愛染明王の呪文である、密教の愛染明王真言を唱えます。キーパーは、劇的効果を高めるためにも、ぜひこれをうまく使ってください。

愛染明王真言には、以下の2種類があります。どのような場合にどちらを使うかなどは、すべてキーパーが判断してください。

(1):「唵　摩訶囉誐　嚩日囉烏瑟膩沙　嚩日囉薩怛嚩
　　惹　吽　鑁　斛(オン・マカラギャ・バゾロウシュニシャ・バサラサト　バ・ジャク・ウン・バン・コク)」

この真言の意味は、「ああ、あなたの教えに帰依しましょう。大いなる愛の神よ、金剛仏頂尊よ、金剛薩埵よ、浄めたまえ、フーン、ヴァン、ホーフ」。

(2):「吽　吒枳　吽　惹　吽　悉地(ウン・タキ・ウン・ジャク・ウン・シッジ)」　この真言の意味は、「フーン、タキ神よ、フーン、浄めたまえ、フーン、叶えたまえ」

生太刀：

生太刀(いくたち)は、神話でオオクニヌシノミコトが駆使したと伝えられる3つの武器／道具のひとつに習って蘭子が作り上げ、「炎」の戦士の証としてコロナに与えたものです。

この剣はいわゆる「七支刀」で、長いまっすぐな刀身の左右両側に、それぞれ枝のように3本ずつの短い刀身が突き出しています。全長は130㎝、重量は15㎏程度です。全体がぼんやりと赤く輝く、まったく未知の金属からできています。

この剣の基本命中率は10%で、命中すると相手に2D6＋1ポイントのダメージを与えます。さらに、この攻撃の際に使用者がMPを1ポイント消費し、相手に対するPOWによる抵抗ロールに勝つと、この剣の刃によってたとえ1ポイントでもダメージを与えられた生物は、ただちにその傷口が激しく燃え始めます。生太刀の命中した次のラウンドに、相手は炎によってまず1D3ポイントのダメージを受けます。その次のラウンドにはさらに1D4ポイントのダメージを受け、3回目のラウンド以降はもはや傷から発する炎が相手を覆いつくし、ラウンドごとに1D10ポイントのダメージを被るようになります。この炎は、生じた1D6ラウンド後に自動的に消えます。

《死の呪文》で生じた炎と同じように、通常の方法ではこの炎を消し止める方法はありません。この炎から逃れる方法はただひとつ、炎の生じた傷口(腕なら腕)を切り離すことだけです。

また、この剣を大地などに突き立ててMPを1ポイント消費すると、剣の先から炎を地面や壁などをつたって走らせて、遠方の敵を攻撃することができます。この攻撃は1ラウンドごとにただ1回だけ行なえます。炎は秒速10m程度の速度で目標まで走ってゆきます。命中率は関係なく、炎はあたかも熱線追尾ミサイルのごとく目標に迫り、目標が〈回避〉に成功しないかぎり自動的に命中して1D10ポイントのダメージを与えます。この場合の最大射程距離は使用者のPOW×3の値に等しいm(コロナの場合は90m)で、これより遠い目標を攻撃することはできません。言うまでもなく、空中を飛ぶ相手をこの方法で攻撃することはできません。

生弓矢と同じように、持ち主は遠方にある生太刀を自分の手元に瞬間的に移動させることができます。瞬間移動をさせるためには、自分と生太刀との間の距離に応じてMPを消費しなければなりません。消費するMPは、

1～10m　：1ポイント
11～100m　：2ポイント
101～1000m：3ポイント
1～10㎞　：4ポイント
　　・
　　・
　　・

という具合に増えてゆきます。MPを消費した次のラウンド中に、生太刀は持ち主の手元にこつぜんと現れます。自分と生太刀との間に障害物があっても、それが魔術的または次元的な性質のものでないかぎり、何ら瞬間移動のさまたげにはなりません。

生太刀の持ち主たる人間はたった1人で、その者以外はこの武器を使うことができません。新たに持ち主になるためには、前の持ち主を自分で殺害するか、あるいは前の持ち主が死亡した後で最初にこの武器を手に取るかしなければなりません。

この武器は、魔力を持つ武器であると考えます。

生太刀を攻撃に使用するためにMPを消費するごとに、そのキャラクターは自動的に1D3ポイントのSAN値を喪失します。

生太刀のDPは30ポイントですが、ダメージを受けるとラウンドごとに1ポイントずつDPを回復させてゆきます。ただし、DPが0になったら完全に破壊されて「死んで」しまったことになり、2度と修理することはできません。

生太刀の刀身には、《死の呪文》が刻まれています。これを読んでINT×4の値のロールに成功したキャラクターは、この呪文を習得することができます。

「四季の乙女」たち：

弥生、文月、水無月、そして神有月の4人は、コロナの直属の部下です。コロナはこの4人を、古代出雲王朝で拝一族を守っていた神官戦士「四季の乙女」を見本として「作り上げ」ました。

コロナがどこかに赴く際には、必ず彼女らが従ってゆきます。4人は常にコロナと精神的に接触しているばかりでなく、コロナはいついかなる時でも彼女たちのMPを自分のものとして使用することができます。また逆に、彼女たちはそれぞれコロナのMPをも自分のMPとして使うこともできます。

4人は身も心も主人であるコロナに捧げきっており、彼の命令には絶

対服従です(「死ね」と言われればただちに自害しまいます)。彼女たちにとってコロナは愛人であり、夫であり、父であり、息子であり、師であり、また自分自身でもあるのです。

彼女らの左の肩甲骨の下には、コロナの奴隷であることを示す例の梵字の形をした赤い痣があります。

4人だけで戦闘を行なう際には、彼女らはまるで1人の人間のような絶妙なコンビネーションによって襲ってきます。その場合、目標がクルクルと変って目をくらまされるために、彼女らに対するあらゆる射撃の成功率は、20%ずつ減少します。

コロナが自ら戦闘を行なう場合には、弥生、文月、水無月の3人が彼の前に立って《被害をそらす》呪文をフルに使って主人を守ります。そして神有月はコロナの横に立って、攻撃/防御のいずれにも即座に対応できるように待機します。

コロナに対する狂気の愛情以外には、彼女らには感情と言えるものはありません。精密な機械も同然です。

彼女たちは、それぞれ自分の得意とする武器を身につけ、あらゆる戦闘の際にそれを使います。

また、戦いに赴く際には、彼女たちは皮製のよろいにも似たしなやかな防具を着用します。この防具は特殊繊維で織られており、重さは3.0kgほどで、装甲11ポイント相当の防弾チョッキとして扱います。

神有月

女性、27歳。「秋の乙女」で、4人のリーダー格です。神有月は両手と両足にそれぞれ全長20cmほどの弓形の刃物を装着していて、戦闘の際は、軽やかに踊るようなリズムで、全身を使って攻撃をしかけます。1ラウンド中に、彼女は1人の相手に対してこれらの刃物によって1D4回の攻撃を行えます。この攻撃には〈マーシャル・アーツ〉技能を用いますが、命中の判定はそれぞれの刃物に対して別々に実施します。命中した刃物1本ごとに、相手は1D4+2ポイントのダメージを被ります(“貫通”も起こりえます)。

彼女の手足の刃物は折りたたみ式で、戦闘の際以外では腕と足の後ろの「ホルスター」に収納されていますが、有事の場合には、身体をひと振りするだけでただちに戦闘準備を整えることができます。

それぞれの刃物のDPは15ポイントで、“受け”を行なうことも可能です。

体術を駆使して照準に捉える暇を相手に与えずに激しく移動するので、戦闘の際に彼女に射撃を行なう場合、その命中率は通常より25%ずつ減少します。

STR 11 CON 17 SIZ 10 INT 16 POW 17
DEX 19 APP 18 EDU 16 SAN 0 HP 14

技能:応急手当 80%、回避 80%、隠れる 90%、聞き耳 50%、カモフラージュ 50%、クトゥルフ神話 70%、自動車運転 40%、忍び歩き 90%、ジャンプ 80%、心理学 80%、登はん 75%、投げ 65%、目星 40%、殴る 90%、蹴る 70%、絞める 70%、頭突き 60%、マーシャル・アーツ 50%、ナイフ 80%

呪文:旧き印、アザトースの呪詛、ヴールの印、萎縮、マインドブラスト、精神力吸収、被害をそらす、肉体の保護、シャンタク鳥の召喚/従属、クトゥルフのわしづかみ

文月

女性、24歳。「夏の乙女」です。戦闘の際は、彼女は両手のそれぞれに全長6mの特製の長鞭を持ち、1ラウンドに2回の攻撃を行ないます。体術に秀でているので、たとえ〈回避〉を行なったラウンドでも、鞭による攻撃を1回だけは実施することはできます。

文月のふるう鞭は合成樹脂製で、命中すると1D3+2ポイントのダメージを相手に与えます。鞭のDPは10ポイントです。

鞭の他に、彼女は腰に短刀(ファイティング・ナイフと考える)を差しています。

STR 12 CON 14 SIZ 10 INT 14 POW 16
DEX 16 APP 18 EDU 15 SAN 0 HP 12
技能：応急手当 40%、オートバイ運転 70%、回避 80%、隠れる 70%、機械修理 80%、聞き耳 60%、コンピュータ・ソフトウェア 70%、コンピュータ・ハードウェア 60%、自動車運転 80%、忍び歩き 705、ジャンプ 70%、電気修理 80%、登はん 60%、図書館 40%、殴る 70%、蹴る 70%、絞める 70%、頭突き 50%、マーシャル・アーツ 45%、鞭(右手) 100%、鞭(左手) 100%、ナイフ 60%
呪文：旧き印、アザトースの呪詛、萎縮、ヴールの印、シャンタク鳥の召喚／従属、被害をそらす、肉体の保護

弥生

女性、25歳。「冬の乙女」です。彼女は両手のそれぞれに、鋭い鋼鉄製の鉤爪を装着していて、戦闘の際にはこれらを使って1ラウンドに2回の攻撃を行います。この鉤爪は、インディアンの使っていた「バクナク」と呼ばれる武器と同じものです。

鉤爪の全長は20㎝以上で、それぞれ熊手状の3本の爪が付いており、手袋のように手にはめるようになっています。鉤爪は命中すると1D4＋1ポイントのダメージを与えます(“貫通”も起こりえます)。さらに、鉤爪の刃には麻痺性の毒物が塗られており、これが命中したキャラクターはただちに毒物の効力値15に対するCONの抵抗ロールを行なわねばなりません。このロールに失敗してもダメージを受けることはありませんが、そのキャラクターは毒を受けた1D6分後には、全身が痺れて動けなくなってしまいます。また、ロールに成功したキャラクターも、毒の影響によって少なくとも1時間はあらゆる技能の成功率が通常の半分(端数切り上げ)に低下してしまいます。

鉤爪のDPは8ポイントで、“受け”を行なうこともできます。

STR 12 CON 13 SIZ 9 INT 13 POW 14
DEX 16 APP 18 EDU 15 SAN 0 HP 11
技能：応急手当 50%、回避 80%、隠れる 70%、機械修理 45%、聞き耳 50%、クトゥルフ神話 60%、自動車運転 40%、忍び歩き 70%、ジャンプ 70%、登はん 70%、目星 45%、殴る 80%、蹴る 65%、絞める 65%、頭突き 45%、マーシャル・アーツ 45%、鉤爪(右手) 100%、鉤爪(左手) 100%、ナイフ 70%
呪文：旧き印、アザトースの呪詛、ヴールの印、萎縮、被害をそらす、肉体の保護

水無月

女性、23歳。「春の乙女」です。戦闘の際には、彼女は三日月形の手裏剣を使います。この手裏剣は差し渡しが20㎝くらいですが、投げつけて敵に命中しなかった場合は、またブーメランと同じように彼女の手元に戻ってきます。水無月は、この手裏剣を両手で同時に4個まで投げることができます。手裏剣の基本射程距離は20mで、最大射程距離は40mです。

命中すると、手裏剣は相手に1D6＋1ポイントのダメージを与えます(“貫通”も起こりえます)。さらに手裏剣の刃には、弥生の鉤爪と同じ麻痺毒が塗ってあります。

彼女は、全部で12本の手裏剣を携帯しています。

また水無月は、腰に短刀(ファイティング・ナイフとして扱う)を差しています。

STR 15 CON 15 SIZ 12 INT 11 POW 16
DEX 16 APP 18 EDU 13 SAN 0 HP 14
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：応急手当 85%、泳ぎ 90%、回避 80%、隠れる 80%、聞き耳 70%、カモフラージュ 50%、クトゥルフ神話 40%、忍び歩き 70%、ジャンプ 70%、追跡 50%、登はん 80%、目星 55%、殴る 70%、蹴る 70%、絞める 70%、頭突き 45%、マーシャル・アーツ 45%、手裏剣 90%
呪文：旧き印、ヴールの印、シャンタク鳥の召喚／従属、被害をそらす、肉体の保護

シャンタク鳥：

コロナおよびその部下たちは、この鳥を主に乗用に使っています。余程の必要に迫られないかぎり、コロナはこの怪物にオトリや脅し以上の危険な任務(戦闘など)をさせることはありません。

同時に、5人までの人間を上に乗せて飛ぶことができます。

STR 35 CON 10 SIZ 46 INT 4
POW 8 DEX 13 HP 28 移動 6／30(飛行)

武器	命中率	ダメージ
牙	55%	1D6＋4D6ポイント

装甲：表皮による9ポイント
呪文：知りません
SAN：この怪物を見てSANロールに失敗した者は1D6ポイントのSAN値を失いますが、成功した者は何らSANの喪失を被りません。

コロナの戦略：

コロナは、探索者ばかりでなく‘G∴O∴T∴’のやはり敵である瑠璃音、それに後々の憂いを断つために鳴神村の人たちまでをも、残らず皆殺しにしようとたくらんでいます。できれば探索者たちと瑠璃音とをまとめて片付けてしまいたいので、彼は始めのうちは表立った敵対行動はあまり取らず、まずは白木たちのお手並み拝見とゆきます。

薬師岳の基地が探索者たちに破壊されそうになったり、あるいは白木たちや‘ユゴスよりのもの’たちがが殺されそうになったとしても、コロナが手を貸すことはありません(白木たちを餌にして、探索者たちと瑠璃音に関する情報を集めるためです)。ただし、茜を使って得た情報を教えて、探索者たちを白木の手勢に待ち伏せさせたりすることはあり得ます。逆に、彼は白木や薬師岳基地の情報を探索者たちにもらし、早めに白木たちを壊滅させることによって探索者たちを油断させるように仕組むかもしれません。

探索者たちの抹殺に成功さえすれば、実際にはアマノムラクモノツルギの捜索を急ぐ必要もないし、事実彼は蘭子からその通り言い含められています。つまり、探索者たちの消去は白木の生命にも優先する重要な任務なのです。

そもそも、これだけ白木たちが捜索しても見つからない以上、アマノムラクモノツルギの行方は瑠璃音が知っているに違いないとにらんでいます。

コロナの取る戦略は、原則として次のような順序に従います。もちろん、探索者たちの行動(およびキーパーの意向)に応じてこれは随意に変更されます。

(A)：部下の「四季の乙女」たちを使って、遠野に到着したであろう探索者たちを捜し出し、監視します。
(B)：夜中に「乙女」たちに奇襲を行なわせ、注意をそちらに引きつけておく間にシャンタク鳥を使って探索者の中の女性(女性が一行にいない場合には適当なNPC)1人をさらおうと試みます。これに成功すると、

彼は得意の魔術を使ってこの探索者から持っている情報すべてを引き出します。これが失敗しても、彼はまた後で機会を見ては誘拐を再実行しようとします。

(C)：探索者たちが鳴神村に着いたら、彼らと瑠璃音の計画や行動を残らず探り出すために、村の少女を自分の魔術で奴隷にし、スパイに使います。ごく小人数が山に入ろうとするような場合には、その行方に部下を派遣して待ち伏せをかけます。

(D)：瑠璃音と探索者のほとんどが同時に鳴神村を出て、少なくともまる1日は帰ってこないことになったら、スパイに命じて村を守る結界を破壊させます。これがうまくいったら、彼自身が出て行って、「乙女」たちおよびクトーニアンに村を攻撃させ、40～50人の村人を殺害します(場合によっては‘炎の精’やクトゥグアも使います)。その後、村人数人を人質としてさらいます。

(E)：探索者たちが村に帰って来たら、スパイの口を通じて、人質を返して欲しくばアマノムラクモノツルギを持って指定する場所まで来るようにメッセージを伝えます。

(F)：瑠璃音と探索者たちがのこのこやって来たところを、徹底的に攻撃して皆殺しにします。

コロナは、白木の命令下にあるクトーニアンを自らの切り札にしようと考えています。よって、探索者たちによって窮地に追いこまれた白木がクトーニアンを呼び出したら、沙織を使って彼を殺し、出現したクトーニアンを自分の命令によってただちに地中に帰らせます。

場所3．薬師岳山麓

石木村：

石木村は、遠野柵の発掘現場のすぐ近くにある、小さな集落です。探索者たちは望むならば、この村やその周辺で、住人に色々と聞きこみをすることができます。

村の人たちにものを尋ねるのに、〈言いくるめ〉や〈雄弁〉ロールは原則として必要ありません。季節が季節ですから、暇を持て余している老人などの家を訪れれば、お茶をふるまいながら長話をしてくれることでしょう。遠野はまさに民俗学や歴史の宝庫とも言うべきところですから、土地の人にこの類いの話をじっくり聞いたキャラクターは、〈オカルト〉の成功率が3％だけ増大するものとします。

この土地の伝説や、怪異譚に属するようなことを聞くと、以下のような情報を得られます。

(1)：このところ訳のわからない地震が頻発しているが、年寄りによればこれは薬師岳と早池峰山を守る山の神が、どこか機嫌でも悪くしているのではないか、ということである。この土地の神は、天候と作物のみのりとを自由にできる恐ろしい神で、その意志のいかんによって江戸時代には何回も何回も大凶作に見舞われて、飢え死にや病死はもちろん、親殺しや子殺し、人食いまで出たと言う。もっとも、今年は春の訪れるのがひどく早い様子ではあるが。

(2)：遠野では、「あさどり」という紫色の小さな蝶は、山の神の使いであると伝えられている。昔は、この蝶が飛ぶのに出会っただけで、畏怖の思いから人々は道を開けていたほどである。

(3)：遠野は昔からかっぱが出ることで知られているが、つい最近も、この村の者ではないが夜、家に帰るために川沿いの道を通っているときに、まごうことなきかっぱを目撃した人がいるそうである。昭和に入ってからはあまりなくなったが、その昔はかっぱにいたずらされたり、また嫁が産んだ赤ん坊がかっぱの子だったというような話はいくらでもあった。

(4)：このあたりの山では、冬になると美しい雪女にまどわされて道に迷い、そのまま雪に埋もれて凍死するか、あるいはもう少しで死んでしまうところだった、というような事件は珍しくもないほどだった。ところが、つい2ヵ月くらい前、薬師岳の方に入っていたこの村の猟師が半死半生の有様で人里まで還って来たのだが、彼の話によると、山の中でまごうことなき雪女を目撃し、そのままほうほうの態で逃げ出したそうである。

佐々木良平：

かっぱを見たという人物を捜すことはできませんが、雪女を目撃した猟師には、容易に会うことができます。村中がその話で持ちきりだからです。

彼の名前は佐々木良平で、30年近くも猟師をやっている言わばベテランの「山の男」です。

佐々木が雪女を見たのは12月の中頃ですが、彼はその後実に1週間近くも高熱にうなされ続けました。今ではすっかり身体も良くなっており、彼はこの頃ではまた山に入っています。

探索者たちが着いた時は、彼は運よく村に帰ってきています。〈言いくるめ〉に成功した探索者は、彼に接触して話を聞くことができます。

彼は、大黒山から天野山に入り、そこから獣の足跡を追って薬師岳に近づいたときに、雪女を見たのです。時刻は夕暮れでしたが、目の錯覚といったようなことは絶対にないそうです。

彼がふと目を上げると、右側遠くに崖のように突き出した岩棚の先端に、白い着物を着て紫の帯をしめた16,7歳の少女が立って、じっと彼を見つめていました。少女がこの世のものでないことは、すぐにわかりました。気温が零下数十度と言うのに、彼女は薄い着物を1枚まとっただけで平気な様子だったし、しかもその瞳と足首まで垂れている長い髪の毛とは、帯と同じあざやかな紫色でした。

少女はしばらく佐々木の方を見ていましたが、やがて岩棚から身を躍らせると、20ｍほど下の地面に飛び下りました。その落ち方たるやまるで雪のひとひらのようで、着地もふんわりという感じでした。

地面に下りた少女は、そのままま っすぐに佐々木に向かって歩いて来ました。彼女は柔らかい雪にその裸足の足を取られることもなく、まるで堅い床の上を歩んでいるかのように近づいてきました。足跡も残さずに。

少女が近づいてくる間、佐々木は金縛りになったように身動きひとつできず、ただ彼女が自分のところにやって来るのを見つめるばかりでした。少女は佐々木の前に立つと、じっとその目をのぞきこみました。彼女の顔立ちは信じられないほどに美しく、その紫の瞳は佐々木の心を奥の奥まで見通しているかのようでした。やがて彼女は氷のように冷たい手で佐々木の頬に触れました。ああ、これで雪女にとり殺されるのだなあ、と佐々木がぼうっとした頭で考えていると、心の中に「すぐにここを立ち去りなさい」と語りかける声がはっきりと聞こえました。はっと気をとりなおすと、もう雪女は佐々木の前にはおらず、ただどこまでも広がる雪原の彼方に陽が沈み、あたりが急速に暗くなってゆくばかりでした。彼はそのままきびすを帰すと、できるかぎり急いで山を下り、人里に戻って行ったのでした。

〈心理学〉に成功すると、佐々木は彼の体験を真実として確信をもって語っていることがわかります。

薬師岳に登ろうとするなら、探索者たちは彼を案内人として雇うことができます。これには〈言いくるめ〉に成功することが必要です。いったん承知さえすれば、彼は1日あたり1万円と非常に安い料金で、案内を

引き受けてくれます。注意すべきは、佐々木が案内してくれるのは1回に限るということです。ひとたび薬師岳に赴いた後は、後述する理由によって彼はもう2度とこの山に入ろうとしないか、あるいは探索者たちが家を尋ねても他の山に仕事に出かけていて会えないかします。

佐々木良平

男性、51歳。猟師です。頑固で素朴な性格の人物で、嘘の類いを嫌います。遠野の周辺の山は、自分の庭も同然に知り尽くしています。冬山に登ろうとするのなら、彼の助言や経験は大変に貴重なものとなります。

STR 16 CON 15 SIZ 12 INT 12 POW 11
DEX 13 APP 10 EDU 10 SAN 52 HP 14
技能：応急手当 70%、泳ぎ 60%、隠れる 60%、聞き耳 80%、カモフラージュ 50%、忍び歩き 60%、地図製作 60%、追跡 60%、登はん 80%、目星 60%、.30-06口径ボルトアクション・ライフル 60+10%

早池峰山系：

早池峰山とその周辺の山々は、標高こそせいぜい2,000m足らずの山ですが、その威容は3,000m級の山にも匹敵すると言われ、ひと昔前までは麓まで近づくのも困難とされていた神の住む聖なる山でした。

原則として、山を登る際は1時間ごとに2km、山を下りる際には1時間に3kmの割合で進めるものと考えます。

何しろ山はまだ冬のまっただなかも同然ですから、案内人もしくは山登りの経験の豊富な者のガイドを受けないかぎり、探索者たちはまず確実に迷うか、あるいは遭難してしまうでしょう(雪崩、吹雪、転落……危険はいくらでもあります)。

早池峰山の本来の登山道は山の北側から通じています。山の頂上には、806年に建立された早池峰神社があります。

薬師岳の山頂に達する登山道も限られています。薬師岳の南側のふもとは主に放牧に使われています。

瑠璃音のめくらまし：

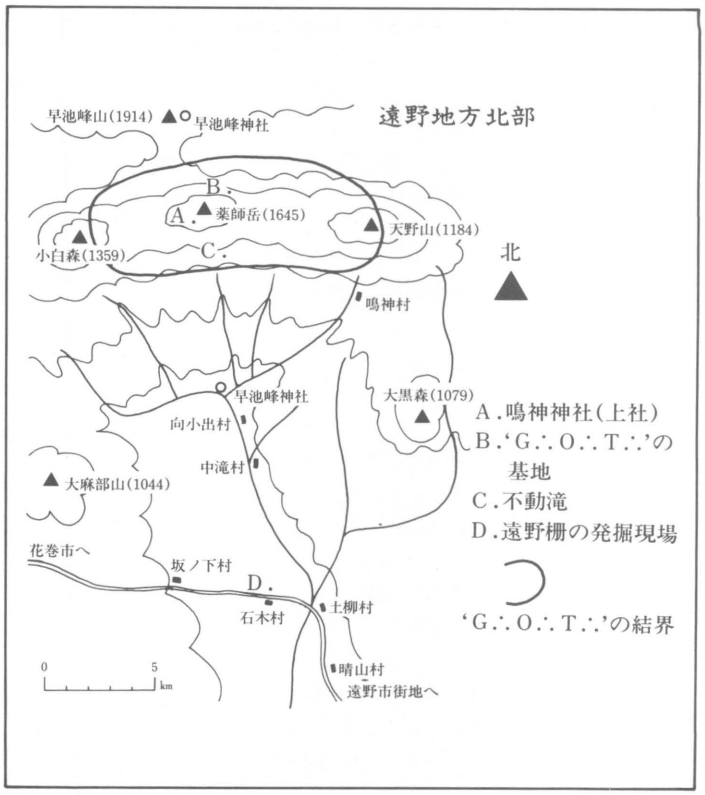
地図で示すように、鳴神神社(上社)を中心として‘G∴O∴T∴’の作った結界が張られていますが、この内部では瑠璃音は超能力を発揮することはもちろん、本来の姿に戻ることもできません。

この敵の結界に対抗して、瑠璃音は一種の「警戒線」といったものを薬師岳のふもとに沿って作っています。‘ユゴスよりのもの’や白木の部下が結界を一歩でも出て山のふもとを抜けようとすると、瑠璃音はただちにこれに攻撃を加えるので、彼らは必要のないかぎりこの「警戒線」を突破しようとはしません(そんな危険を冒さずとも、博物館の《門》を使って基地に直接入ればよいのですから)。

また瑠璃音は、外の人間が薬師岳に入ろうとすると、めくらましを使ったり、「雪女」の姿で脅かしたりして追い帰そうとします。

瑠璃音の「めくらまし」に遭遇した人間は、いくら前に進んでも雪の中でどうどう巡りと繰り返すばかりで、いつ間にかさっき通った場所に再び迷ってしまうのです。この山のことを熟知していたり、あるいはコンパスや地図を使っても同じことです。たとえ何日間歩き続けようとも、瑠璃音がそれを許さないかぎり、彼女の「警戒線」を越えて向こう側に行くことは絶対にできないのです。結界に遭遇した人間があきらめて山を下りようときびすを返すと、途端に帰り道がわかるようになります。

探索者たちが「警戒線」に引っかかってうろうろしていると、真っ先に案内の佐々木がこれは雪女の仕業に違いないから、ばかされて命を残らず吸い取られてしまう前に早く麓に下りよう、しきりに主張し始めます。



彼は、雪女に関する恐ろしい話を、実にていねいに色々と聞かせてくれます。

佐々木の忠告にもかかわらずまだ探索者たちが先に行こうとしていると、どこからか犬の遠吠えのような声が聞こえてきます。これを耳にした佐々木の顔はたちまちさっと青ざめます。あれは狼の声に違いないと言うのです。〈動物学〉に成功した者は、彼の言うとおりまさしくあれは絶滅したはずのニホンオオカミの声であることに気づきます。それでも探索者たちがその場に留まっていると、狼の声はひと吠えごとに次第にこちらに近づいてきます。それでもまだ山を立ち去ろうとしないのならば、本物の雪女(瑠璃音)でも出してやればよいでしょう。

狼の遠吠えを聞いたら、このシナリオの間は佐々木は2度と再び薬師岳のこのあたりに入ろうとはしません。

鳴神村に関する情報：

遠野市から薬師岳の方に登る場合、探索者たちはどうしてもそのふもとで鳴神村というひっそりとした集落の横を通ることになります。佐々木はこの村に立ち寄ろうとはせずに、むしろ急いでここを過ぎてしようとしているみたいに足を早めます。

どうしてかと佐々木に尋ねると、彼はこの村のものは皆、ドはずれたへんくつで、ずうっと昔から外のものとはつき合おうともせず、自分たちだけで固まって暮らしているのだ、と言いますが、それ以上は答えようとはしません。彼もうわさ以上のことはこの村については何も知らないのです。

さらに佐々木を問い詰めるか、あるいは石木村などで住人たちに鳴神村に関して聞くと、以下のような断片的な情報が得られます。

(1)：鳴神村は非常に排他的な村で、よそ者が来るのをたいへん嫌う。うっかり足を踏み入れて、銃で脅かされて追い払われた人もいるほどである。

(2)：鳴神村の連中は、ろくでもない神様を拝んでいて、時には動物を

生け贄に捧げることもあるそうだ(具体的にどのようにろくでもない神様なのかは、はっきりしない)。
(3):鳴神村の連中は、ずっと昔に天を追われて逃げて来た鬼どもの子孫なのだという言い伝えがある。だからこの辺の親はその昔、子供を寝かしつける時は、いい子にしていないと鳴神の鬼に食われてしまうぞ、とおどしつけたそうである。
(4):昔から、このあたりがどんなにひどい飢饉に襲われても、なぜか鳴神の連中が飢えて死んだという話は聞かない。それは、鳴神の者は飢饉になると他の土地の連中をさらって来てその肉を取って食っていたからだ。
(5):鳴神の連中が病気になったという話はついぞ耳にしない。実際にあの村は無医村なのだが、病人を診るために町の方から医者が呼ばれたという話はいっさいない。
(6):鳴神村のすぐはずれで、すごく大きな白い狼が走っているのを見て、飛んで逃げて帰ったことがある。その狼のすごさと言ったら、体長は5m近くは確実にあり、両の眼は火のように赤くらんらんと輝いていた。
(7):鳴神村の連中は他の人間にはつらく当たるくせに、雪女や天狗、かっぱといった怪異とは非常に親しくしており、これらのものが村を訪ねて来ることもちょくちょくあり、その姿を目撃した者もいる。

遠野市の市役所で鳴神村について調べてみると、この村の住人の2人に1人の姓が「物部」であることに気づきます。さらに戸籍を調べて〈図書館〉に成功すると、住人の死亡原因はその99%が「老衰」か「事故死」であって、ガンや肺炎といった病気で死んだ者はまったくと言ってよいほどいない、ということに気づきます。さらに、鳴神村の住人の平均寿命は、男女共に85歳を超えていることもわかります(これは、気候の厳しい東北地方ではまったく特異なことです)。

警察署に赴いて〈言いくるめ〉と〈図書館〉に続けて成功すると、過去50年間は、鳴神村ではただの1件も犯罪が起こっていないことがわかります(殺人や放火は無論のこと、空き巣やひったくりの類いもです)。これより古い時代に関する記録は、すぐには調べることができません。

探索者たちが意を決して鳴神村の中に入っても、この時点では何ら得るものはありません。村人たちは戸をしめきって出て来ないか、あるいは外にいてもあたかもそこに探索者たちが存在しないかのように完全に無視して歩いて行きます。あまり長い間この村の中にとどまり過ぎていると、そのうち近くの家の中から銃の撃鉄を起こす音が聞こえてきたり、あるいはこれみよがしに大きな山刀を肩にかけて向こうからやって来る村人とすれ違ったりし始めます。しかし、村人たちの方から探索者たちに危害を加えるようなことはありません。
もっとも、一行が鳴神神社(下社)にあまりにも近づきすぎた場合は別で、村人たちもこちらを無視するのを止めて言葉で「早く出て行ってくれるよう」に説得にかかります。それでも探索者たちがせんさくを止めようとしなければ、しまいには大勢がいっせいに飛びかかってきて、腕ずくで一行を村の外に放り出そうとするでしょう。
外に出て、森の中を村が見えなくなる頃まで歩いたとき、〈目星〉に成功した者は、小道のはずれに1本のマキが落ちているのを発見できます。マキには肉食獣のまだ新しい歯型がたくさん付いていますが、〈動物学〉に成功した者はこれがニホンオオカミの成獣の歯型であることに気づきます。

瑠璃音との接触:

探索者たちが初めて石木村を訪れた時点で、彼らはどことなく猫に似てふわっとした感じの1人の少女に声をかけられます。少女は16、7歳の高校生らしく、この気温にもかかわらず短目のスカート姿で、ストッキングすらはいていません。唯一の防寒装備と言えるのは首に巻きつけたビリジアン・グリーンを基調としたチェックののマフラーくらいです。名前を尋ねると少女は「物部瑠璃音(るりね)」と答え、探索者たちが「珍しい名前だね。」とか何とか言うとまさにわが意を得たりという風に「でしょ、」と言ってにっこり微笑みます。彼女は髪をポニーテールに結っていますが、伸ばすと相当に長いことが一目でわかります。
瑠璃音は探索者たちがどこから来たのか尋ね、都会から来たことを聞くと、このあたりを案内しようと自分からかってでてくれます。石木村に限らず、瑠璃音は探索者たちが望むなら遠野のどのようなところでも案内してくれ、またこの地方の伝承や伝説、民俗に関することだったらどのようなことでも答え、また自分からすらすらと話してくれます。
また近くは柳田国男、宮沢賢次から遠くは阿部貞任や坂上田村麻呂、紀貫之に至るまで、歴史上の人物に関しても非常に詳しく、まるで自分が実際に彼らと会ったことがあるかのような調子で話してくれます。民俗や歴史についての知識は、とても高校生とは思えないほど深く、専門的なものに渡ります。
特に坂上田村麻呂のことを話す時、彼女は遠くを見つめるような目になります。「あの人は、この土地へあるものを捜しにきたと……それこそ何ものにも替え難い、神が人につかわしたあるものがここに眠っているに違いないと信じて、やって来た……と、ここでは伝えられているわ。ところが、それがもう少しで見つかるかと思われたその夜、将軍の夢にひとりの乙女が立った。乙女は紫色の長い髪の毛をさらさらといわせて、将軍の顔を澄んだ紫色の瞳でじっと見つめたと言うわ。乙女が自分にどんなことを話したのか、とうとう将軍は語ることはなかったけれど、とにかく、彼は翌朝になってすぐ軍を出発させ柵を引き払い、そのまま西に帰っていったそうよ……とても悲しい目をして、時々東の方を振り返りながら……
「わたしは思うんだけど、将軍はその夢の乙女に恋をしてしまったんじゃないかなあ。そして乙女の方も将軍に恋をした。ところが……その乙女は人界のものではなく、この山の神の花嫁、神の使いだったのよ。世のどんな英雄の手でもつかむことのできない……」

雪女やかっぱ、狼について尋ねると、「ええ、この土地では今になってもそんな連中がどこにでもいるわよ。この山と山の間の小さな窪地だけが、時代の流れから取り残されているのね。雪女やかっぱは知らないけれども、狼だったら見たことがあるわ。わたし、狼は好きよ、野生的で、たくましくて……」と言いながら、最近1人で秋の山の中に入ったときに出会ったという白い狼のことを話します。
瑠璃音は顔立ちが非常に美しいのはもちろん、どことなく神秘的で謎めいた「神々しさ」とでも言ったらよいような雰囲気を漂わせています。かと言って近寄り難いかと言えばそんなことはなく、笑顔は人なつっこくて暖かく、またその語り口は詩的で、まるで歌でも聞いているかのようにたくみです。
ところが、ふと瑠璃音の瞳をじっとのぞきこむ者だけは、その時自分が例えようもない悲しみと孤独の影に向き合っていることに気づくでしょう。
素性や住んでいる場所、あるいは現在この土地で進行中の邪悪な出来事に関してを尋ねても、瑠璃音ははっきりとは答えようとしません。「このあたり……」のようにあいまいに答えたり、あるいは探索者たちの問いにただ「ええ、」、「いいえ」と返すだけで質問者を勝手に納得させてしまったりします(彼女は心理学のエキスパートでもあるのです)。瑠璃音がいなくなった後になってようやく、実は彼女が自分の質問に何ら明確

な答えをしていなかったことに気づくというわけです。

探索者たちが薬師岳に登る前に、機会があったら瑠璃音を何度か一行に接触させてください。彼女は、常に思いがけない時に思いがけない場所からふっと現れて、またどこへともなくふっと帰ってゆきます。

瑠璃音は石木村の人々ともまるで十年来の旧知の仲であるかのように親しげに話しますが、彼女が帰った後で村人たちに聞くと、誰ひとりとして彼女が何者で、どこに住んでいるのかさえも知りません。今日初めて見たが、みんなが彼女は探索者たちの連れに違いないと信じていたのです。

探索者たちが薬師岳から帰って来て、鳴神村のことを知って色々と調査にかかっていると、また瑠璃音がいずこからか現れます。そして、今度は自分が鳴神村の出身であること明かし、もし望むならば村に連れて行ってあげようと申し出ます。

瑠璃音：

物部瑠璃音は573年、物部那加世の一人娘、そして物部守屋の孫としてこの世に生を受けました。仏教の伝来後、蘇我氏との権力争いに敗れて一族の長、守屋が戦死すると共に事実上、物部の本家は滅亡して歴史から永遠に姿を消しました。けれども、守屋の息子である那加世に率いられた一族のわずかな者たちだけは、都を逃れてはるか東北の蛮地にまで落ちのびたのでした。その時、まだ14歳だった瑠璃音も一行に加わっていました。

物部氏は朝廷の武器庫である石上神宮を全面的に任されていた武勇の家柄でしたが、那加世は脱出の際に、代々ひそかに受け継がれ続けてきたヤマトタケルの神器、アマノムラクモノツルギ(の半分)をも自分と一緒に東北の地に伴ったのでした。

流れ流れて遠閉伊(遠野)の地までやって来た物部一族は、ここを第2の故郷としようとしましたが、絶えず襲いかかる飢饉、寒さ、そして蛮族に悩まされ続け、ひとり、またひとりとバタバタと倒れてゆきました。

16歳になっていた瑠璃音は一族のひどい苦しみを見て、自分の生命と引き換えにこの地を物部一族の新しい故郷としたまえと祈りながら、早池峰山から流れ出る激しい雪解けの川の流れに身を投じたのでした。

この山の神は少女の願いを聞き届けました。以来、物部一族は蛮族に悩まされることも、凶作に苦しめられることも、また病にかかることも永遠になくなったのです。そして神と人との契約の証として、さらに一族のために自らの命を捨てた少女を不滅の存在とするべく、神は瑠璃音を自らの使者、メッセンジャーとして彼女に神の力と永遠の生命とを与えました。

以来1,500年、瑠璃音は山の神の使者として、また物部一族の新しい故郷たる鳴神村の守り手として、この遠野の地を生き続けてきました。歴史上のさまざまな重大な事件を、彼女は身近に経験し、それどころか実際に歴史に参加したこともありました。しかし不死の力を与えられているからと言え、彼女の力には限界があります。この地方に幾度となく大飢饉や冷害、伝染病、戦争が振りかかるたびに、彼女は物部一族以外の人々を救うことさえできず、ただ身守っていなければならないおのれの身のふがいなさを嘆きました。

瑠璃音は自分の不死の運命から逃れるために、遠野を離れて遠くの地へ逃れたことも何回もあります。京都、北海道、中国、アメリカ、ヨーロッパ、そしてアフリカ……しかしいつも結果は同じでした。長い旅の果てに、結局は自分の故郷と使命は遠野にしかないことを悟り、またこの土地に戻って来ることになるのでした。

瑠璃音の心は氷のように冷ややかで澄んだ孤独と悲しみ、そしてあまりに長く生き過ぎてきた倦怠とニヒリズムとに満たされています。いかなる定命の者の愛も、この心に再び夢や希望を与えることはかなわないでしょう。彼女の務めは夢や希望を「与える」ことにあって、決してそれが与えられることはないのです。彼女の生命は神が授けたものですが、彼女の魂は生まれながらの自分のものです。このジレンマこそが、不死の運命を負った者の逃れえぬ宿命なのです。瑠璃音に安らぎをもたらすものがあれば、それは「死」だけでしょう。

彼女の使命はただひとつ。物部の一族をあらゆる害から守ることにあります。この目的を果たすためならば、彼女はいかなる汚い手段でも遠慮することなく使います。彼女は戦いを嫌い、殺すことや血を流すことをできるかぎり避けようとします。けれども、一族を守るために他にどうしようもないのであれば、あえて大量殺人でも何でもやってのけるでしょう。

彼女は、普段は決して感情をたかぶらせるようなことはありません。また、自分自身がどのような苦痛や屈辱を受けようとも、それがために怒ることはまずありません。

しかし、自分の一族の者や友人が、とうてい許せないようなひどい仕打ちを受けたりした場合、さらにSANロールに失敗すると、彼女の盲目的な怒りが爆発します。その怒りたるやすさまじいもので、敵と見るや手当たりしだいに叫び声をあげながら襲いかかり、殺しまくります。彼女の怒りは、敵が皆殺しにされるか、それとも強い精神的ショックを受けないかぎり、収まることがありません(その昔、兵士に村の子供を殺された瑠璃音は、怒りのあまり薬師岳に登って来た朝廷の軍隊を雪崩で全滅させ、さらにその駐屯地だった遠野柵を“極度凍結”能力で破壊しました)。

瑠璃音の本当の姿は、「雪女」の描写どおり、紫色の髪と瞳を持つ、肌が雪のように白い美しい少女です。この姿の時にかぎり、彼女は超能力を使用することができます。本来の姿から仮の姿への変身、あるいはその逆には、まる1戦闘ラウンドの時間を必要とします。彼女の本来のＡＰＰ値は20ですが、仮の姿でいる間はこれが18に落ちます。

瑠璃音の力が及ぶ範囲は、早池峰山の山頂を中心とした半径30㎞の円の中に限られます。この外では、彼女は超能力を使うことはおろか、本来の姿を取ることさえできなくなります(基本能力値はそのままです)。

また、‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’が彼女の主人たる神の力の座たる鳴神神社の上社を、魔術によって汚し、封印してしまったので、地図で表されているように薬師岳山中の線で囲まれている範囲内では、遠野から離れた場合と同様、瑠璃音は超能力(「動物との会話」を除く)を使うことができず、また本来の姿に戻ることもできません。

瑠璃音は、寒さにはとてつもなく強い反面、炎や熱に対する抵抗力は常人程度でしかありません。

彼女は厳密には人間ではなく、半神です。よって、基本能力値には一応ＳＡＮ値が用意されてはいますが、これはあくまでも一時的狂気に陥るかどうかの判定にだけ用いるものです。瑠璃音のＳＡＮは現在の値より増大することもないし、また減少することも決してありません。また、瑠璃音は真の狂気に陥ることが絶対にありません。

神話の怪物と同じく、瑠璃音もまた《旧き印》に触れたり、またこれが置かれている場所を通ったりすることができません。

物部　瑠璃音：
ＳＴＲ　29　ＣＯＮ　50　ＳＩＺ　11　ＩＮＴ　17　ＰＯＷ　50
ＤＥＸ　23　ＡＰＰ　20　ＥＤＵ 130　ＳＡＮ　79　ＨＰ　31
ダメージ・ボーナス：＋２Ｄ６
技能：言いくるめ　80%、応急手当　100%、オカルト　100%、泳ぎ　95%、回避　100%、化学　60%、隠れる　95%、歌唱　200%、機械修理　70%、聞き耳　90%、カモフラージュ　40%、クトゥルフ神話　20%、航空機操縦　80%、考古学　90%、語学　100%、コンピュータ・ソフトウェア　80%、コンピュータ・ハードウェア　30%、自動車運転　90%、忍び歩き　90%、ジャンプ　90%、乗馬　90%、植物学　50%、診断　70%、心理学　100%、人類学　50%、スリ　80%、精神分析　100%、地質学　50%、地図製作　25%、治療　80%、追跡　80%、電気修理　65%、天文学　65%、登はん　95%、動物学　70%、討論　80%、毒物　80%、図書館　90%、投げ　90%、値切り　80%、目星　70%、薬学　50%、雄弁　80%、歴史　100%、あらゆる言語の読み書き　95%、あらゆる言語の会話　95%、殴る　95%、蹴る　95%、絞める　95%、頭突き　95%、マーシャル・アーツ　80%、拳銃　80＋基本値、ライフル　80＋基本値、サブマシンガン　60＋基本値、ショットガン　60＋基本値、ナイフ　90%、弓　90%、日本刀　90%、サーベル　80%
呪文：なし(ただし超能力の項を参照)。
ＳＡＮ：本来の姿でいる瑠璃音を初めて見てＳＡＮチェックに失敗した者は１Ｄ３ポイントのＳＡＮ値を失います。しかし、成功した者は何らＳＡＭ値の喪失を被りません。このＳＡＮチェックが適用されるのは、各人につきそれぞれ1回ずつに限られます。瑠璃音を2回以上見ても、それ以上は何らＳＡＮチェックを行なう必要はありません。

瑠璃音の超能力：

瑠璃音は魔術の類いを使わない代わりに、神の巫女として以下のような様々な超能力を有しています。

動物との会話：たいていの鳥や獣と簡単な会話を交わすことができます。離れた場所にいる鳥や獣を呼んだり、あるいはちょっとした命令を与えたりすることもできます。どれくらい複雑な情報のやり取りを行なうことができるかは、ひとえにその鳥や動物の知能の程度にかかっています。この能力だけは、遠野から30㎞以上離れても、消え去ることがありません。

天候操作：ＭＰを消費することによって、周囲の天候を自在に変えることができます。遠野の中でも鳴神村だけが1度たりとも飢饉に襲われたことがないのは、瑠璃音のこの力のおかげです。消費するＭＰは、半径200ｍの地域の天候を変える際には2ポイント、半径400ｍの地域の天候を変える際には4ポイント、半径600ｍの地域の天候を変える際には6ポイント……というように、半径が200ｍ増えるごとに2ポイントずつ増大してゆきます。さらに、快晴の真夏日に突如として吹雪を巻き起こそうとするような極端な変更を行なおうとする場合には、消費せねばならないＭＰはさらに2倍となります(この判断はキーパーは行なってください)。

ＭＰを消費してから実際に天候が変わり始めるのには、１Ｄ６＋３分間の時間がかかります。

この能力によって変えた天候の効果は約2時間続き、その後は元どおりの天気に戻ります。

凍結(サーモキネシス)：ＭＰを1ポイント消費するごとに、10㎏の物体の温度を50℃ずつ下げることができます。念のために付け加えておくと、物体の温度は絶対零度(－273℃)より下がることは絶対にありません(理論上、あらゆる分子運動は絶対零度に達した時点で0になってしまうからです)。

凍結させようとする物体は、自分の視界内になければなりません。また、ＭＰは1ラウンドに10ポイントまで同時に消費することができますが、この間は精神を集中させねばならないので、他の行動はいっさい行なうことができません。“凍結”を使用できる目標は、同時に1つに限られます。

人間の胸にＭＰ１ポイントを消費した“凍結”を用いた場合、その相手は自分のＣＯＮ×４の値ロールに成功しないかぎり、ただちに心臓麻痺で死亡してしまいます。また、このロールに成功しても、少なくとも１Ｄ６ラウンドの間は行動不能となります。

人間の胸にＭＰ３ポイントを消費した“凍結”を用いた場合、その相手は自分のＣＯＮ×１の値ロールに成功しないかぎり、ただちに心臓麻痺で死亡してしまいます。また、このロールに成功しても、少なくとも1時間は完全に意識不明となります。

10ポイントのＭＰを同時に“凍結”に使用すれば、1人の人間を無条件で即死させることができます。

また、ＭＰ３ポイントを消費して“凍結”を用いると、銃器1丁に無条件でジャミングを起こさせることができます。

‘ユゴスよりのもの’を“凍結”で殺すことはできません。しかし、飛行中のミ＝ゴに対してＭＰ５ポイントを消費してこの能力を用いれば、その翼を凍らせて墜落させることができます。

極度凍結(アルティメイト・サーモキネシス)：この能力は、通常の“凍結”の実に1,000倍もの威力を持っていますが、使用する瑠璃音の生命を削りもする諸刃の剣です。ＰＯＷとＣＯＮとを1ポイントずつ永久的に消費するごとに、10トンの物体の温度を50℃ずつ下げることができます。現在のＣＯＮ値よりも大きいＰＯＷ値を消費することもできますが、その場合は極度凍結の効果が完全に得られると同時に、瑠璃音は死んでしまいます(普通は、ＣＯＮを最低1ポイントは残しておくものでしょう)。

極度凍結の対象となる物体は、自分の視界内になければなりません。

また、POWは1ラウンドに20ポイントまで同時に消費することができますが、この間は“凍結”の場合と同じに精神を集中させねばなりません。“極度凍結”を使用できる目標は、同時に1つに限られます。
治療(メンタル・ヒーリング):傷口に手を当てて精神を集中させることによって、(自分自身を含む)傷ついた者のHPを回復させることができます。回復するHPは、消費するMP1ポイントについて1ポイントです。

吹雪:

この遠野の山奥には、神の恩寵と加護と受けて、今もなお絶滅したはずのニホンオオカミたちが物部一族同様、ひっそりと暮らしています。山に住むあらゆる動物たちと親しい瑠璃音も、特にこの狼たちのことを気に入っています。同じ滅びゆく一族のわずかな生き残り、という思いがこの友情のもととなっているのかも知れませんが。

吹雪は真っ白な雄の狼で、瑠璃音の親友です。彼女が呼べば、この忠実な動物はどこにいようと必ず駆けつけ、また自分の身体を張って彼女のために戦おうとするでしょう。まだ自分の正体を明かさずに瑠璃音が探索者たちと一緒に山の中に入って行く際は、吹雪は一行につかず離れずしながらずっと後をついて来ます。

吹雪

STR	16	CON	15	SIZ	15	POW	14
DEX	17	HP	15	移動	12		

武器	命中率	ダメージ
噛みつく	60%	1D8ポイント

装甲:毛皮による1ポイント
技能:追跡 90%、目星 80%

鳴神村:

物部一族の子孫たちの村、鳴神にはおよそ300人余りの人々が住んでいます。ごくたまに町に買い物に行くことを除けば住人が村の外に出ることはほとんどありません。家々はそのほとんどが古めかしい曲がり家(まがりや)です。村には電気も、ガスも通っておらず、燃料は昔ながらのマキ、油、石炭、ロウソクです。もちろん電話もありません。自動車はたった1台、村の共用財産である小型トラックがあるだけです。

村には医者は1人もいません。そもそもこの村の住人は重い病気になったりすることがないので、そんなものは必要がないのです。

学校は小学校と中学校が同居している小さな分校がひとつだけあり、全部で7人の生徒が通っていますが、教えている3人の教師は全員がこの村の出身です。

古臭い伝統に飽き飽きして村を捨てて出て行った若者もたくさんいましたが、その多くは結局はまた何年か経つと故郷に戻って来るのでした。また、時にはふとしたことからこの村を訪れ(たいていは瑠璃音が連れて来るのですが)、とうとう現代文明を捨ててここに定住してしまうようになった人々もいます。この一族の血は、そのような外部の人間の新しい血を絶えず注ぎこまれることによって、遺伝的な健康を保ち続けているのです(これもまた、瑠璃音の役目なのです)。

探索者たちが瑠璃音に連れられて村に入って行くと、前回とはうって代わって人々の会釈によって迎えられます。

鳴神村では、瑠璃音は「姫神子(ひめみこ)さま」と呼ばれ、一族のみなとこの山とを守るもの、そして神と人とをつなぐものとして愛情と尊敬、畏怖を受けています。

けれども、瑠璃音はいつもいつもこの村にいるわけではありません。ですから、彼女の本当の姿や年齢、素性に通じている者は、この村の住人の中でもごくわずか(主に鳴神神社の宮衆)に過ぎません。

この村では、超自然的な現象や存在が、実に何でもない、ごくあたりまえで日常的なものとして語られます。探索者たちも、何日か彼らと共に暮らしただけで、この落ち着いた雰囲気にすっかり同化させられてしまうでしょう。

都会から来ると、遠野の町でさえも何となくスローなテンポで物事が動いているように思えますが、この村はその比ではありません。まさにここでだけ時間が止まっているのです。古い古い一族が暮らせるような場所は、鳴神をおいて他にはないでしょう。

探索者たちが瑠璃音に、君はいったいこの村ではどういう存在なのかと質問すると、彼女は単に自分は「古い神に仕えている選ばれた巫女」なのだとだけ説明します。それから、村の中央にある村長の家に行き、そこにすでに集まっている主だった村人たちを紹介します。探索者たちにとって重要な村人は、村長の物部和多利、猟師の物部槇彦、外部からやって来てそのまま定住してしまった栗栖繁治、そして「炎」のコロナに狙われてその奴隷にされてしまう、探索者たち付きのお手伝いの物部 茜、といったところでしょう。

きりの良いところで、瑠璃音は村のはずれにある自分の大きな家に一行を連れて行き、今日から自分の家だと思って好きなように使ってください、と言います。

瑠璃音の家:

この村の中で、瑠璃音の家にだけはラジオがあります。マキ割り、食事の用意から後片付けに至るまで、全員の分をさながら超人のごとく(実際に超人なのですが)瑠璃音が1人でやってしまいますが、昼間だけは、茜が洗濯や掃除といった仕事を手伝うためにやって来ます。

瑠璃音の家で特筆すべきは、何と言ってもその巨大な図書室です。ここには、ちょっとした公立図書館も顔負けなほどに膨大な、それこそ10万冊を超える書物がぎっしりと並んでいます。書物のジャンルは物理学から医学、ダンテやニーチェからラヴクラフトにまで至り、また世界中のありとあらゆる言語で書かれた本がそろっています。「これをどれくらい読んだの?」と尋ねると、瑠璃音は隅から隅まで全部読んだ、とすました顔で答えます。彼女のコレクションには、書誌の研究家が涙して喜ぶであろう天下の珍品もたくさん含まれています(何しろ彼女は、これらが発行された時点で手に入れているのです)。

神話関係の書物について聞くと、瑠璃音は最初は渋りますが、ついにはだいぶ奥でごそごそしたあげくに『無名祭祀書』の原典版(ドイツ語)と、『ルルイエ異本』(中国語)とを出して来てくれます。しかし、探索者たちにこれらを渡す前に「魂の危険」について一応は警告します(「どうせ言っても無駄でしょうけどね」、とこれ見よがしに溜め息をついてみせながらですが)。

また、わざわざ遠野の市街地まで赴かなくとも、探索者はこの瑠璃音の屋敷の図書室を、通常の図書館として使用することができます。この図書室の機能はほぼ中規模の都市の公立図書館のそれに匹敵しますが、古い新聞のファイルや縮刷版といったマスコミ関係の資料だけは、置かれていません。ですから探索者たちは、このような古い資料を調査しようという場合には、なお遠野その他の市街地の図書館や新聞社まで出かける必要があるわけです。

瑠璃音の情報:

探索者たちが村に着いた3日後に鳴神神社(下社)の祭りが行なわれますが、それまでは原則として瑠璃音は何の行動も起こさないし、何の情報も与えようとはしません。ただ、この村に留まることが探索者たちに

とってベストの選択となるだろう、と忠告するだけです。

しかし、理由は言わないながら、この村の中にいる間は絶対に魔術の類いは使わないように、と彼女にしては珍しく強い調子で警告します。

探索者たちが村を出て独自の調査(博物館などの)をするのを止めたりはしませんが、積極的な協力をすることもありません。ただし、一行が白木やコロナの部下に襲撃されて絶体絶命のピンチに立たされたり、あるいは誰かがひん死の重傷を負ったりしたら、瑠璃音が陰から助けに入ることはありえます。

アマノムラクモノツルギや物部一族の過去といった情報についても、彼女はほのめかしはしますがはっきりとした答えはしません。たとえ教えてもかまわないような情報でも、彼女は一流のユーモア感覚からわざと秘密にしたり、あるいは謎めかした言い方でしか答えなかったりします(どうせ、和多利に聞けばわかることですから)。

原則的に、鳴神神社の上社にほどこされた封印が解かれるまでは、彼女は自分の正体や使命、真の姿を探索者たちに明らかにすることはありません。

物部　和多利：

男性、89歳。鳴神村の村長、と言うよりは、鳴神神社の下社の神官集団である宮衆の長として氏神に仕えている老人です。この村の他の住人と同じように、和多利も本当の年齢よりはずっと若く見え、外見からは60歳ちょっととしか思えません。

口数の少ない人物ですが、根は思いやりがあって親切で、探索者たちの質問にはできるかぎり答えてくれます。自分の職務や一族の者ならば守らねばならない義務、といったことにはたいへん厳格です。

彼は、アマノムラクモノツルギのありか(実際に、彼は剣がどこにあるかを知らないのです)と瑠璃音の正体に関すること以外なら、鳴神村と物部一族に関するあらゆる情報を、聞かれれば探索者たちに提供してくれます。

瑠璃音については、かつてここに逃げて来た物部氏の美しい姫が「瑠璃音」という名前で、一族を飢えと蛮族とから救うために山の神に自分の生命を捧げた。その後、鳴神神社の巫女、「姫神子」となって神に仕えるべき少女は、代々この姫の名前を継いでゆくようになった。あの方も、ずっと幼い頃よりそうやって神に仕えているのだ、というように説明します。

鳴神神社を守るという使命があるので、瑠璃音と彼とが同時に村を離れることはまずありません。彼の家は、鳴神神社の下社のすぐそばにあります。

日本でも有数な古い神に仕えている割りには、和多利老人を始めとする鳴神村の宮司たちは、そんなに多くの呪文は知っていません(特に攻撃的な呪文はまったく知りません)。これは1つには一族の呪術的な役目は全て瑠璃音自身が担っているからであり、またもう1つは下社の結界によって村が外界の魔力から完全に保護されているからです。

物部　和多利

STR 8　CON 12　SIZ 8　INT 16　POW 15
DEX 6　APP 13　EDU 20　SAN 75　HP 10
ダメージ・ボーナス：－1D4
技能：言いくるめ　70%、応急手当　30%、オカルト　70%、クトゥルフ神話　20%、考古学　30%、乗馬　30%、植物学　30%、心理学　70%、精神分析　35%、動物学　40%、討論　50%、図書館　40%、雄弁　70%、歴史　70%、古文読み書き　95%
呪文：催眠術、癒し、苦痛の緩和

物部　槇彦：

男性、24歳。若い猟師です。彼は、瑠璃音に決してむくわれることのないであろう恋心を抱いています。彼は瑠璃音が神の巫女として神聖不可侵な存在であるがゆえに、決して自分の思いを口に出すようなことはしません。しかし、何かしら瑠璃音の役に立つことをしたいと願っており、よって探索者たちが彼女と共に薬師岳に赴く際には、自分から志願して同行するでしょう。恋ゆえに、修羅場での彼の行動は時として無謀なものになりがちです。

槇彦の無意識のフラストレーションは、口に出ることはなくともその行動の端々に時として現れます。〈心理学〉に成功した者は、彼が心のうちに何かを押し殺していることに気づきます。

瑠璃音は、彼の恋心にまだ気づいてはいません(彼女はもともと、猟師という職業をあまり好いてはいないのです)。そもそも、彼と言葉を交わしたことさえ、ほとんどないのですが。

彼は、瑠璃音の本当の姿や年齢はまったく知りません。真相を知った時に彼がどうするかは、キーパーが物語の進行にもっともマッチするように決めてください。

物部　槇彦

STR 14　CON 15　SIZ 13　INT 12　POW 9
DEX 11　APP 13　EDU 12　SAN 45　HP 14
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：応急手当　45%、泳ぎ　60%、隠れる　45%、聞き耳　50%、カモフラージュ　35%、忍び歩き　45%、追跡　40%、登はん　80%、目星　50%、12ゲージ・ポンプアクション・ショットガン　25+30%、ナイフ　50%

栗栖　繁治：

男性、51歳。この人物に会って〈知識〉ロールおよび〈オカルト〉に同時に成功した者は、彼が著名なフリーライター兼隠秘学、博物誌関係のジャーナリスト、研究家、そして作家だったことが分かります。彼は今から10年ほど前、忽然としてマスコミを含むあらゆる公の場から姿を消し、それっきりまるで消息がわからなくなっていたのです。

彼は、東北地方の神話、伝説を研究していた際、この鳴神村に興味を持ちました。そこでさまざまに調査を進めてゆくうちに、瑠璃音と出会い、ついに仕事も、そして文明世界(彼には家族はありませんでした)も捨ててここに定住することとしたのでした。

彼は5年前に妻をめとり、今では4歳になる子供がいます。このすばらしい土地も、人々も非常に気に入っていますが、彼は何よりその神秘的な風土を愛しています。瑠璃音の屋敷にある膨大な数の書物を自由に使わせてもらっているので、彼は今の生活に満足しきっています。探索者たちの滞在中にも、栗栖は時々屋敷(というか屋敷の図書室)を訪ねてきます(そこで初めて一行を彼に会わせればよいでしょう)。

彼は現在、自らの長年に渡る隠秘学の研究と、鳴神村で見聞してきたことすべてを基にして1冊の本、決して世間には出ることのないであろう、ただ自分のためにだけ残すための1冊の本を書いています。

'G∴O∴T∴'とのこれまでの戦いのことを話したり、集めた色々な手がかりについて尋ねたりすると、栗栖はその内容に応じて以下のような情報を教えてくれます。彼は'G∴O∴T∴'のことは直接は知らないのですが、オカルトの知識と経験とによって推測することはできるのです。

(1)：「フェニックス」とは、かつてイギリスの大魔術師アレスター・クロウリイも使っていた「いわくつきの」魔術名である。その意味は、古い世界、古い秩序、古い道徳、そして古い人間たちが大破壊によって残らず焼きつくされ、消えてしまって一面の焦土と化したこの地球に新しい

世界の到来を告げ、支配するために炎の中より復活してはばたく不死鳥、ということである。
(2):「黄昏」とは神と人との間に横たわる薄明地帯のことである。この宇宙(コスモス)の基本となる原理、外宇宙の原理は「闇なる夜」、対して宇宙に比べればちっぽけなものでしかない人間の精神を支える理性、内宇宙の原理は「光なる昼間」。
(3):「黄昏の天使」とは、神と人との間に立って強大な力をふるう者(瑠璃音のように)のことである。はるかな昔、'旧支配者'たちが支配していた頃の地球は「神の時代」にあった。そして、現在のこの「人の時代」を終わらせて、再び闇と狂気に包まれた「神の時代」を到来させるそのわずかな時間、「黄昏の時代」を'外なる神々'に全権を委任されて「黄昏の天使」が統治する。
(4):「黄昏の時代」がいったいどれくらいの間続くのか、10年か、それとも1日なのか、それはわからない。しかしこの時代が終わる時、「黄昏の天使」は'外なる神々'と'旧支配者'たちが渇望してやまない門を開く。そして「天使」は地球の支配権を神々に返し、そしてかつての主人たちが再び主人となるのである。

彼は蘭子の書いた魔道書、『銀の黄昏』を持っています。"銀色の仮面"の冒険でこの本を手に入れていない探索者たちは、この機会に貸してもらえばよいでしょう。

栗栖繁治
STR 10 CON 8 SIZ 13 INT 16 POW 14
DEX 9 APP 11 EDU 20 SAN 58 HP 11
技能:オカルト 90%、クトゥルフ神話 30%、自動車運転 35%、植物学 50%、心理学 30%、人類学 50%、精神分析 25%、動物学 50%、図書館 80%、歴史 65%、英語読み書き 85%、英語会話 80%、ドイツ語読み書き 75%、ドイツ語会話 45%、フランス語読み書き 70%、フランス語会話 35%、ラテン語読み書き 35%、古代ギリシア語読み書き 25%、古文読み書き 80%
呪文:旧き印、アザトースの呪詛、黄金の蜂蜜酒の製法、苦痛の緩和、グールとの接触

物部 茜:
女性、17歳。村の女の子で、昼の間、探索者たちの世話を焼いたり、また洗濯や掃除をしたりしに屋敷に毎日やって来ます。彼女は、この仕事を自分から志願してやっています。
茜は快活ではきはきとした、明るい性格の少女です。「外の世界」のことに興味があり、探索者たちに(とんちんかんなことを含めて)様々なことを尋ねてきます。およそ役に立ちそうな情報は何も知りませんが、暗くなりがちな(暗くならないと困るのですが)物語の進行を彼女の存在で幾分やわらげ、盛りあげてください。
彼女は瑠璃音の美しさや気品に、純粋な憧れと尊敬の気持ちを抱いています。
けれども探索者たちが村に着いた次の日、あるいはその次の日に、茜は村のはずれの結界の外を歩いていたところを「炎」のコロナの毒牙にかかり、魔術によって彼の奴隷にされてしまいます。この事件をどれくらいおおぴらに扱うか(つまり探索者たちに「何かあった、怪しい」と疑わしめるかどうか)は、キーパーがプレイヤーたちの鋭さに応じて決めてください。
この事件の後も、表面的には茜の性格や行動に大きな変化はありません(そもそも彼女は、自分に起こったことも自覚していないのです)。けれども、〈心理学〉に成功した者は、はっきりとは言えないまでも彼女の「何か」がおかしいことに気づきます。しかしこの変化は、単に機嫌が悪いのかもしれないとかその程度のものに過ぎません。
茜がコロナの奴隷と化した以後は、彼女の目にするもの、耳で聞くものが全てコロナの知るところとなります。さらに、探索者の多くと瑠璃音が少なくともまる1日以上、村を留守にすることになったら、コロナは茜を操って和多利の持っている鍵を盗ませ(あるいは奪わせ)て鳴神神社(下社)の社殿に潜入させて、村を守る結界を破らせます。それから、自分と「四季の乙女」たちの総力を挙げた攻撃によって村を破壊にかかります。

物部 茜
STR 7 CON 13 SIZ 8 INT 11 POW 11
DEX 12 APP 14 EDU 12 SAN 55 HP 11
ダメージ・ボーナス:−1D4
技能:言いくるめ 45%、応急手当 50%、泳ぎ 60%、機械修理 30%、植物学 25%、動物学 25%、登はん 55%

鳴神神社(下社):
まだ物部一族が故郷の地を追われていなかった頃、彼らの氏神(一族の守護神)は高天原の神のひとり、ニギハヤヒノミコトでした。政争に敗れてついにこの東北のさい果ての地まで逃れて来た際にも、もちろん彼らは自分たちの氏神もともなって来ました。
一族が遠閉伊(遠野)にたどり着いた時、この山河を守る神にはまだ名前がなかったばかりか、未だに氏子として仕える人間をも持っていませんでした。けれども瑠璃音の犠牲を通じて物部一族は以後、この神を祭り、同時にこの神の最初の信者として保護を受けることになりました。そしてこの時点から、それまで名前を持たなかった地方神はニギハヤヒノミコトと同一視されるようになったのです。

この神を祭る鳴神神社は、薬師岳の山頂付近に立っている「山宮」である上社と、この鳴神村にある「里宮」の下社との2つに分けられています。
上社の方は、実際に「神の座」であり、この山全体に及ぶ神の力を象徴するものです。しかし、この上社に立ち入ることができるのは瑠璃音とその時々の宮衆たち、そして瑠璃音に特に許された者たちだけです。
対して下社の方は、鳴神村の人々の神に対する信仰の実際のよりどころとなり、さらに8年に1度だけ行なわれる'音無しの神楽'の祭りが行なわれる社です。
下社は、基本的には鳥居と本殿しかない小さな神社です。本殿は、宮司を以外は絶対に立ち入り禁止になっています。小さいながらひどく頑丈な造りで、鋼鉄製の枠組み付きの扉(STR:30、DP:25ポイント、装甲:6ポイント)が守っています。
社殿の内部は殺風景そのもので、ただ直径50㎝、高さ2mほどの石の柱が床の真ん中に置かれているだけです。この石柱は特に「御神体」というわけでもなく、しめ縄が巻かれているわけでもありません。この神社の神体は、あくまでも早池峰山と薬師岳そのものなのです。社殿の窓に照明を当てれば、外からでもこの柱の姿かたちがぼんやりとながらうかがえます。
柱の周囲は、直径およそ2mの「防御の輪」が取り囲んでいます。この輪の上を横切って柱に近づこうとする者は、強い電流に撃たれたようなすさまじい瞬間的な苦痛を味わい、さらに1D10ポイントのダメージを被ります。苦痛に打ち勝って輪の内部に入りこむためには、自分のPOW+CONの値によるロールに成功しなければなりません。これに失敗した者はコンクリートの壁に全速力でぶつかった時のようにはねとばされ、社殿の壁や床に叩きつけられてしまいます。輪の内側から外側に向

かって横切る際には、このような苦痛は感じられません。横倒しにされたり、あるいは破壊されたりして柱がその力を失うと、再び柱が修復されるまで防御の輪も効力を喪失してしまいます。

石柱は、この村をあらゆる外部からの魔術的な攻撃から保護する、強力きわまりない結界の源なのです。この結界は直径800mほどの円形ですが、この範囲内ではここの山河の神、つまり物部一族の氏神の授けたもの以外のあらゆる魔術は使用することができません。たとえ魔術を使うためにMPを消費したとしても、何の効果も発揮できないのです。それどころか、《クトゥルフのわしづかみ》や《死の呪文》、《萎縮》のような「攻撃的」な呪文(厳密にはキーパーが決めます)を結界の中で唱えたりすると、その効果が術者自身の肉体や精神にはね返ってくることになるのです。

結界の内部で探索者たちが普段どおりに使うことのできる魔術の類いはただひとつ、ヤタノカガミに限られます。

加えて、この結界の内部にはあらゆるクトゥルフ神話の怪物(神を含めて)は侵入することができません。

しかしこの結界は、石柱が破壊されたり、あるいは単に横倒しにされただけでも、消失してしまいます。石柱のDPは300ポイントで、装甲は30ポイントです。横倒しにされただけならば、また元の位置に戻せば結界は復活します。だが破壊されてしまった場合、再び石柱を造ることのできるのは、瑠璃音だけです。

アマノムラクモノツルギ(の柄の方の半分)は、他ならぬこの石柱の中に封じられています。このことを知っているのは瑠璃音ただひとりですし、また柱の中から剣を取り出すことのできるのも彼女だけです。

音無しの神楽：

探索者たちが着いて3日後の朝、和多利老人が妙に真剣な顔をして探索者たちのもとにやって来ます。この日は、8年に1度の物部一族の祭り、‘音無しの神楽’の行なわれる日で、彼は一行をこれに招待します。

昨日までは祭りが近い様子など、村にはまったくうかがえなかったのに、と思って探索者たちが外に出てみても、やはりあたりはいつもと変わらず静かで、村人たちは祭りを楽しみにしているようでもありません。ただ、どの人も妙に緊張し、何となく畏敬の思いが顔ににじみ出ているように見えます。和多利は、これ以上詳しいことは話してくれません。瑠璃音の姿は屋敷のどこにも見えませんが、彼にそのことを尋ねると「姫神子さまは、御山の方の川に行ってらっしゃる」とだけ答えます。

村を出て、薬師岳から流れる小さな川の方に行くと、岸辺の木の枝に白い着物がかかり、やっと氷が解けたというもののまだまだ冷たい水の中で、瑠璃音が身体を清めてみそぎを行なっているのが見えます。彼女はちょうど白い肌に垂れる美しい黒髪をすいているところですが、探索者たちが来たのに気づくとこちらを振り返ります。

もう終わるからちょっと待ってくれるように言うと、瑠璃音は髪をかきあげて最後の仕上げをし、水から上がると着物を身にまといます。明らかに水温は0℃近いのにもかかわらず、彼女は例によって少しも寒そうではなく、鳥肌ひとつ立ってはいません。

村に戻る道すがら祭りのことを瑠璃音に聞くと、これは‘音無しの神楽’といって8年に1度、新しい故郷を得られたこと神に感謝するために行なわれる祭りで、はるかな昔にこれが始められて以来、村人以外の人間が目にしたことはただの一度たりともなかった神聖な儀式、言うなれば物部一族の最大の秘儀なのだ、と説明します。「この1,500年間で、一族ではない外の人でわたしたちの祭りに参加するのは、」と瑠璃音は笑顔も見せずに続けます。「あなたたちが初めてになるわ。」

夜になったら迎えの者が行くから、と言い残して瑠璃音は祭りの準備のために鳴神神社の方に去ってゆきます。

その夜の10時頃、村の若い者が探索者たちを迎えに来ます。彼の後について神社の方に行くと、村のあちこちから人々が、ひっそりと静かに集まりつつあるところでした。神社の社殿の前には白い布で覆われた神座(かむくら)がしつらえられ、またその横手にはこれも白い幕屋が張られています。神座の四方は、それぞれ東西南北に正確に向けられて配置されています。それらの周囲には、ちょうど神座だけが光の中に浮き上がるように、数基のかがり火がたくみに配置されて、夜空を焦がしながらあかあかと燃えさかっています。

神座と本殿とを取り囲む、境内の木々にはしめ縄が巻かれています。

神座と本殿との間には、神饌(しんせん：神に捧げる食物のこと)として、酒と餅と供えられた三宝が置かれています。

神座の横手、幕屋の反対側には、神官の正装をした和多利老人を始めとする一族の宮衆(宮司の集団)の者たち数人が控えていますが、一行が来たことに気づくと、和多利老人は軽く合図して席につくようにうながします。村人が全員そろった11時頃、祭りはひっそりと始められます。

まず山宮より里宮に神を招く「神迎え」が行なわれます。最高宮司である和多利が本殿と、その向こうの薬師岳の方に向かって礼をし、御幣の代わりにレンゲツツジの枝を水につけて振って祭りより汚れを払いますが、祝詞や祭文の類いはいっさいありません。それに限らず、この祭りは始めから終わりまでが完全な沈黙によって進行するのです。鐘や鼓といった鳴りものはもちろんなく、村人たちもただしーんとしてかがり火の神秘的な明かりに照らされた舞台をじっと注目しています。

汚れを払った後、和多利老人はもう1度、社殿に向かって深々と礼をします。

ふと気がつくと、幕屋からいつの間にか瑠璃音が出て来ていて、滑るように神座に上がって来るところです。彼女は白と紫を基調とした古代の巫女の衣装を身にまとい、額には銀細工らしい大きな頭飾りをつけています。やがて瑠璃音は神座の上で舞い始めます。最初はゆっくりと、何の音もなく静かに。そしてしだいに、しだいにその舞いは動きのあるものとなり(テンポが速くなる、という意味ではありません)、ひとつひとつの動作の意味がはっきりとしてくるようになります。自らのPOW×4の値のロールに成功した者は、瑠璃音の舞いは、家を追われた者の悲しみ、新しい家を求めるための苦闘、そしてついに安住の地を得たその後も、かつての故郷のことを思いつつ涙にぬれなければならない、孤独な「永遠のさすらい人」の物語を語っていることがわかります。

〈人類学〉に成功した者は、この舞いそのものは、世間一般の祭りの神楽でもおなじみのパターン、すなわち、舞い手が神座の中央と四方のそれぞれで一定の動作を行った後、また中央に舞い戻り、そして今度は舞いに新たなヴァリエーションを加えて再び四方に舞う……という繰り返しを取っていることがわかります。

舞いはこの同じフレーズを、少しずつ違う手法、表現、「語り口」によって何度も何度も繰り返してゆきます。瑠璃音はある時は悲嘆のあまり胸も張り裂けんばかりの乙女のごとく、ある時は雄々しい勇気でもって困難にぶち当たってゆく若者のごとく、それこそありとあらゆる驚異的な秘術を尽くして舞い続けます。しかし舞いがその度その度に表す人物は異なっていても、彼または彼女の運命はいつも同じ「永遠のさすらい」、「決してむくわれることのない想い」です。

何十人、いや何百人もの「さすらい人」の運命を舞いが語ってきたかと思う頃、それまでずっと静かで、針の落ちる音さえしなかった社の庭に、和多利老人の鳴らす拍子木の音が響き始めます。この控えめなリズムで繰り返される伴奏のもと、やがて瑠璃音の舞いはゆっくりとそのクライマックスに導かれてゆきます。

舞いが頂点に達したその瞬間、拍子木の音はピタリと止み、瑠璃音は

とてつもなく澄んだ美しい声で歌い出します。

歌は早くもなく遅くもなく、大声でも小声でもなく、探索者たちの誰もが今までに聞いたことのない神秘的な旋律、とうに滅び去ってしまった遠い古代の旋律で歌われてゆきます。

青垣の山　波辺つ海　もろもろの　国をば見知り
あらたまの　月が経し　あらたまの　年が経し
ぬばたまの　夜出でて　その朝に　まどいつつ
身は走らず　身は飛ばず
天弓の　夢を走らさん　天鳥の　夢を飛ばさん
かの国　うるわしきとも　かの国　しのぶとも
来る人知らず　行く人知らず　わが国の方
その子ら　遠遠し旅に　聞かせば　後こそは　帰り来ね
朝雨の　霧にこもり　とこしえに
身は走らず　身は飛ばず

歌い終わると同時に、舞いもおさめられます。それほど長い時間が経ったとも感じられないにもかかわらず、いつしかかがり火も消え、もうそろそろ東の空がうっすらと明るくなりかけています。瑠璃音がすうっと神座から下りると、和多利老人が立ち上がり、社殿に礼をし、水に浸したレンゲツツジの枝を振り、また深々と礼をします。これは村に降りて来た神を再び山に帰す「神送り」の儀礼です。

物部一族の1500年の望郷の思い、そして不死の宿命を負う少女の孤独と悲しみに満ちた祭り‘音無しの神楽’は、これで終わります。

この儀式に参加した探索者の各々は、自分のＰＯＷ×５の値のロールを行います。これに成功した者は〈歌唱〉技能の成功率が１Ｄ100％(ただし最大でも95％)ずつ増大します。さらに、神の加護を受けた結果として各々のＣＯＮ値とＰＯＷ値が１ポイントずつ増大し、同時にＳＡＮ値を１Ｄ６ポイントずつ獲得できます。

また、〈人類学〉に成功した者は、この祭りには他の地方の民俗信仰の多くとは異なって、仏教の影響がこれっぽっちも見られないことに気づきます。

加えて、この時点ではわからないことなのですが、瑠璃音の歌は、実は《返し歌》の呪文としての魔力も有しています。《返し歌》とは、‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ’最強の戦士である「風」のシムーンの得意とする幻覚呪文《送り歌》の対抗呪文ですが、詳しくはシナリオⅥを参照してください。儀式に参加して自らのＩＮＴ×３の値によるロールに成功した探索者は、この歌の真髄を体得できたことになり、《返し歌》呪文を習得できたことになります。

けれどもキーパーは、この時点ではプレイヤーたちにこの事実を明かさないようにしてください。ＩＮＴのロールに成功した者には、単に、「瑠璃音の歌は君の心にしっかりと刻みこまれた」くらいのことを知らせておきます。

瑠璃音の歌が《返し歌》呪文として使えることを認識するためには、探索者たちは少なくとも１度は《送り歌》呪文の攻撃をまともに受ける必要があります。言いかえると、最初に《送り歌》呪文をかけられた際には、《返し歌》呪文でこれに対抗することはできないというわけです。‘音無しの神楽’に加わった探索者たちは、物部一族の一員として一族の者たちから、そしてこの山河の神から認められたことになります。以後は、この村の結界の中では普通に魔術が使用できるようになります。また、いつか‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’を打倒してこの長い冒険に終止符が打たれる時が来たら、探索者であることを止めて、古い一族としてひっそりと神に仕えながら暮らすために、再び鳴神村に帰って来ることにしてもよいでしょう。

祭りが終わった日の昼過ぎ、ひと寝入りしていた探索者たちのところに瑠璃音がやって来ます。彼女は、いよいよ自分は薬師岳に登るけれど、一緒に来たいかどうか、と答えがわかりきった質問をします。

この時点で、瑠璃音は以下のような情報を探索者たちに教えてくれます。

(1)：‘G∴O∴T∴’(この名前も、彼女はこの時始めて出します)はある理由から、薬師岳の山中にかなりの規模の基地を建設している。彼らは、超自然の生物のグループの支援を受けている。
(2)：敵は、よそ者の入ることを好まないこの山河の神の力を封じるために、山頂の近くにある鳴神神社の上社に封印をほどこしている。だから、こちらに有利に戦いを進めるためには、まず上社に赴いてこの封印を破ることがぜひとも必要である。

瑠璃音は、‘G∴O∴T∴’の基地の正確な位置は知りません(基地は地下にたくみにカモフラージュされて建設されているので、彼女の友たる動物たちにも発見することができないのです)。
瑠璃音はアマノムラクモノツルギのことは極力隠しておこうとしますが、探索者たちが彼女の提案を蹴って先に基地の方に乗りこもうとしたり、あるいはまた別の行動を取ろうとしたりする場合には、この剣を材料にして取り引きに出ます。

誘拐：

探索者たちが最初に薬師岳に登って帰って来た時点から、この2回目の登山に至るまでの過程のどこか適当なところで、キーパーは「炎」のコロナに探索者の中の女性ひとり(女性がいない場合には誰か適当なNPC、ただし優子はできるかぎり避けること)を誘拐させてください。
探索者たちが夜間、屋外の人通りの少ないところにいるのを狙って、コロナは「四季の乙女」たちにその得意とするコンビネーション攻撃をかけさせます。攻撃は一行のふいを完全についた形で行なわれるので、銃器でろくろく応援する暇もないままに接近戦に入られてしまいます。キーパーはここで、「四季の乙女」たちの実力を探索者たちに印象づけてやるのがよいでしょう(人死にが出ない程度で)。
そして一行の注意が奇襲に引きつけられている間に、コロナはシャンタク鳥に乗って空中から急降下し、目当ての女性を怪物の爪によってあっと言う間にさらわせます。
探索者たちが少しは落ち着いて、反撃にかかる準備ができた頃には、シャンタク鳥はもちろん、「四季の乙女」たちも現れた時と同様、またいずこへともなく姿を消してしまいます。

‘G∴O∴T∴’の結界へ：

瑠璃音と一緒だと、先に登った時にはどうしても突破できなかったためくらましの壁も簡単に越えることができます。ここから先は、敵の占領地も同然となります。
瑠璃音の防衛戦と‘G∴O∴T∴’の結界との間の地帯には、常に1体のミ＝ゴが空中からパトロールを行なっています。1時間ごとに15%の確率で、一行はこのミ＝ゴに遭遇します。ミ＝ゴと遭遇したら、一行のうち誰か1人が〈隠れる〉または〈カモフラージュ〉に失敗したら、全員がただちに発見されてしまったことになります。相手が3人以上の場合には、ミ＝ゴは一行を攻撃しようとはせずに、報告のためにいったん基地に引き上げようとします。
‘G∴O∴T∴’の結界内では、常に3体のミ＝ゴが(別々に)パトロールを実施しています。1時間ごとに30%の確率で、一行はこれらのミ＝ゴのどれかと遭遇します。遭遇した際の解決は、結界の外の場合と同じです。ただ注意すべき点は、結界の内部では瑠璃音は超能力を使えないということです。

場所4．鳴神神社(上社)：

鳴神神社の上社は、普通の登山道からはるかにはずれた場所に立ついわゆる「山宮」です。ために、ここに行くためには〈登はん〉を2度続けて行わねばなりません。〈登はん〉に失敗してさらに〈幸運〉ロールにも失敗してしまった者は、転落して5D6ポイントのダメージを被ります。〈登はん〉には失敗したものの〈幸運〉ロールには成功した者は、転落はしますが1D6ポイントのダメージを被るだけで済みます。無論、一行の装備に応じてキーパーはこのダメージに手加減を加えてください。また、上社から戻る際にも、同じことを行なわねばなりません。
瑠璃音の案内によらず、博物館で得た情報に従ってこの神社を捜す場合には、発見するために〈目星〉に成功せねばなりません。
上社の近くでは、常に3体のミ＝ゴが見張りに当たっています。これらのミ＝ゴはうち2体が直接に戦闘を行ない、残る1体はしばらく形勢を見て、こちらに不利となればただちに飛び去って本部に急を知らせに行きます。
上社は、ほこらのような小さな本殿が1つあるだけの神社です。本殿の扉はとっくにこじ開けられているので、簡単に中に入ることができます。
社殿の中には、下社にあったのと同じような大きな石柱が立っています。ただ違うのは、こちらの石柱の周囲には《旧き印》を刻んだ鋼鉄製のバンドが巻きつけられているということです。これこそが、この山の神の力を封じている封印です。瑠璃音自身は、この封印に触れることはおろか、社殿の中に入ることさえできません(もちろんミ＝ゴたちも同じです)。
この封印は装甲10ポイントを持っています。どこか1ヵ所に集中して攻撃を行い、20ポイント以上のダメージを与えられたら、バンドはその部分からちぎれてはずれたことになります。またバンド自体を破壊しなくとも、バンドに刻まれている5つの《旧き印》をすべて削って取り除いてしまえば、バンドそのものは瑠璃音が力ずくで柱からもぎ離すことができます。
バンドがはずれて柱の封印が解けた時点で、瑠璃音はその本当の姿をあらわにし、素性のいっさいを明らかにします。

場所5．薬師岳基地：

‘G∴O∴T∴’の基地は、山腹深くにクトーニアンが掘ったトンネルの中に建設されています。入り口は雪によってたくみにカモフラージュされているので、基地の存在を知らないでこのあたりに来ても、絶対に発見することはできません。また、博物館で得た情報によって基地の正確な位置をつかんでいた場合でも、入り口を発見するには〈目星〉に成功する必要があります(瑠璃音も基地の場所を知らない点に気をつけてください)。
それ以外に基地を見つけ出す方法は1つ、《門の発見》呪文によって基地内の《門》を探知することのみです。
基地の入り口付近の上空では、常に1体のミ＝ゴがパトロールを行なっています。
一行の侵入がすでに基地に通報されている場合には、言うまでもなくミ＝ゴと保安要員のほとんどが迎撃態勢を整えて待ち受けていることになります。
基地を形成するトンネルは直径5m以上と大きく、その内壁はまるでコンクリートのような感触の茶色の物質によって固められ、仕上げされています。〈クトゥルフ神話〉に成功した者は、この物質が何か大型の神話生物の分泌液であることに気づきます。
基地内のすべての部屋には内線の電話機と、警戒警報を鳴らすための

非常ボタンとが設置されています。

また、基地内のドアはどれも潜水艦の艦内通路のそれと同じような鋼鉄製の気密ドアです(ＤＰ30ポイント、装甲10ポイント)。特にそう明記されているものを除き、ドアには鍵はかかっていません。

説明に書かれているものの他に、白木と沙織はそれぞれすべてのドアを開けられるマスター・キーを１本ずつ持っています。

部屋１：エントランス・ホールです。基地の入り口には、鋼鉄のシャッター(ＤＰ40ポイント、装甲10ポイント)が下ろせるようになっています。このシャッターは、内側からしか開閉操作ができないようになっています。

部屋２：警備室です。24時間を通して、常に２人の保安要員が詰めています。壁には、基地内のドアのマスター・キーがかかっています。

部屋３：医務室です。軽傷者の治療と、重傷者に応急手当をほどこすに足るだけの簡単な医療設備と医薬品とがそろっています。普段は誰もいません。

部屋４：保安要員の休息室です。ここには、ほとんどの場合は非番の保安要員５人が休息や睡眠を取っています。休息中の保安要員は、９㎜オートマチック拳銃(ワルサー Ｐ5)のみを携帯しています。

この部屋の奥には、保安要員用のバスルームが付属しています。

部屋５：保安要員の食堂です。見るからに殺風景な内装です。

部屋６：調理室です。炊事の設備の他、中型の食料庫と冷凍庫とが付属しています。

部屋７：保安要員用の便所です。

部屋８：銃器庫です。ドアの前では24時間を通して常に保安要員１人が警備に当たっています。この部屋には、９㎜ サブマシンガン(ウージー)が７丁、サブマシンガンの予備弾倉が50個、９㎜ オートマチック拳銃が５丁、拳銃の予備弾倉が10個、炸裂手榴弾が20個、そして破片手榴弾が20個置いてあります。さらに、インサイド・プロテクターのないボディ・アーマー６着があります。

この部屋のドアには鍵がかかっています。

部屋９：発電機室です。小型の重油燃焼式発電システムがあり、全基地に動力を提供しています。この部屋のドアには鍵がかかっています。

部屋10：燃料庫です。隣接する発電機室に燃料を供給しています。部屋の中は重油のタンクがところ狭しと並べられています。遠野市の博物館から補給が途絶えた場合、この基地は備蓄している燃料で２週間は十分に活動を続けることができます。この部屋のドアには鍵がかかっています。

部屋11：「転送室」です。部屋の西側の壁ぎわには、博物館にあったのとうり２つの《門》があります。この《門》は博物館ビルの地階に連結しており、通り抜けるのに必要なＭＰはやはり１ポイントです。《門》の横にはカバーのかかった赤いボタンがありますが、これを押すとただちに《門》を形成しているコンクリートの枠組が崩れ、《門》は破壊され閉鎖されてしまいます。

この部屋には、24時間を通して常に２人の保安要員が警備に当たっています。この部屋から通じる４本の通路のドアには、すべて鍵がかけられています。

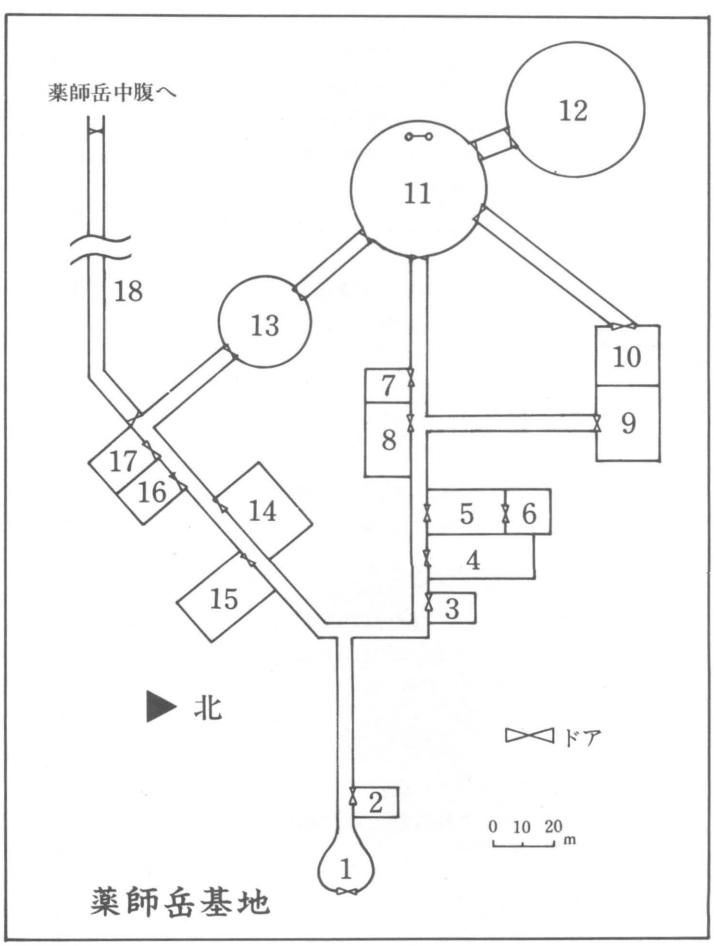
部屋12：倉庫です。博物館を通して送られてきた実にさまざまな機材、資材、工具、機械の類いが置かれていますが、そのほとんどを占めているのは食料です。

部屋13：「特殊な」警備室です。２つあるドアにはいずれも鍵はかけられていません。部屋は円形をしており、中はのっぺりとしていて何もありません。暖房も照明も、この部屋にだけは通じていません。しかし照明を持ってよく見ると、丸い床の全面に赤黒い塗料を使って何やら複雑な魔術のパターンが展開されていることがうかがえます。床を調べて〈動物学〉に成功した者は、この「塗料」が動物の血液であることに気づきます。また、パターンを見て〈クトゥルフ神話〉に成功した者は、これはニャルラトテップまたはその手先どもに関係した魔術の模様であることに気づきます。

白木および白木に同行している者以外の人間がこの部屋に入り、床の中央付近まで進むか、あるいは白木がパターンに向かって呼びかけるかすると(これにはＭＰ消費は必要ありません。パターンを作る時にすでに消費されているからです)、パターンがちらちらと瞬く不気味な光を放ち始め、やがて床をまるで空気のように通り抜けて、大地の底から１体の‘忌まわしき狩人’が出現します。

忌まわしき狩人は、白木がその場にいるのであればその命令に従い、またそうでないのならばまず部屋の中の生物(敵味方は関係ありません)を皆殺しにし、続いて部屋から外に出てとにかく目につくかぎりの生物を殺そうとします。基地の中の生物を皆殺しにしてしまうか、あるいは白木に命令されるかすると、狩人は部屋に戻り、再びパターンを通じて大地の中に帰って行きます。狩人は、絶対に基地の外には出ようとはしません。また、《門》を通って追いかけて来ることもありません。

パターンを完全に破壊すれば、狩人はただちに退去してしまいますが、これは非常に困難です。なぜなら、パターンにちょっとでも傷を与えたりすると、即、それが狩人を召喚することになってしまうからです。ロケット弾を２発以上、床に撃ちこむと、パターンは完全に破壊されます。また物理的に壊さなくとも、不透明で粘性のある塗料のような液体(例えば重油)をバケツに２杯分ほど床にまけば、パターンはそれによって覆いつくされてしまい、力を失います。



この狩人が殺されたら、部屋の床にはただちに細かいひび割れが走り、パターンは粉々に砕け散ってしまいます。狩人の死体の方は、5分と経たないうちにドロドロの腐敗臭をはなつ粘液と化し、やがてすっかり蒸発してしまいます。

狩人の体重は約1.5トンです。よって、瑠璃音がPOW1ポイントの《極度凍結》を使えば、一瞬にして身体全体を凍らせ、コナゴナにすることができます(もっとも彼女は、他に手段がなくなった場合を除けば、この能力をすすんで使うことはまずないでしょう)。

忌まわしき狩人

STR	36	CON	15	SIZ	48	INT	16
POW	22	DEX	16	HP	32	移動	7／11(飛行)

武器	命中率	ダメージ
牙	60%	1D6＋4D6ポイント
尾	90%	相手を絞めつける

装甲：表皮による9ポイント。"貫通"することはできない。

呪文：ニャルラトテップとの接触、精神力吸引、萎縮

SAN：この怪物を見てSANチェックに失敗した者は1D10ポイントのSANを失いますが、SANチェックに成功した者は何らSANの喪失を被ることはありません。

部屋14：司令室です。デスクが4つ、コンピュータ2台、それに多数の資料や報告書の山があります。白木はこの頃は基地の外に出て捜索を行なうことをあまりせず、昼間はもっぱら沙織と共にここにこもりっきりとなって、どうしてこれほどの努力にもかかわらず剣を発見することができないのかを、突きとめようとしています。

この部屋には、基地内のすべてのドアのマスター・キーがあります。

部屋の中にある書類をざっと読んでみるのにはだいたい4時間を必要とします(無論、手分けすることも可能です)。その内容は、数ヵ月に渡る必死の努力にもかかわらず、いまだこの薬師岳はもちろん、遠野のどこにもアマノムラクモノツルギを発見できないということです。対策として、さらに捜索地域を拡大するか、それとも計画に根本的なミスがないかどうか徹底的に検討を行なうか、そのいずれかを早急に決定しなければならない、としてあります。

〈目星〉に成功した者は、デスクの引き出しから、フェニックスからポラリス(白木)に宛てた次のような通信文を発見できます。この通信文が発信されたのは、つい1週間ほど前です。

手がかりV-D 参照

部屋15：会議室です。会議用の長テーブルと椅子が10脚余り置いてあります。けれども、この部屋は少なくともここ1ヵ月はまったく使われた形跡がありません。

部屋16：石田沙織の居室です。ベッド、デスク、衣装棚といった家具や生活用品が置かれています。また部屋の奥には、バスルームがあります。

デスクの上には、いくつかの呪文の唱え方やその性質について簡単にまとめた万年筆書きのノートが1冊置かれています。このノートは、白木が沙織のために作ってやったものです(もちろん、こんなことは組織内では禁じられているのですが)。このノートを1週間に渡って研究した者は、INT×4の値のロールに成功するごとに、《萎縮》、《ニャルラトテップとの接触》、《忌まわしき狩人の召喚／従属》、《'ユゴスよりのもの'との接触》、《被害をそらす》、《ヨグ＝ソトースのこぶし》の各呪文を習得することができます。

戸棚の中には9㎜ サブマシンガンとボディ・アーマーが置いてありますが、緊急の際にはもちろん沙織はこれらを携帯、着用するでしょう。

部屋17：白木の居室です。部屋の構造や備品は部屋15とまったく同じです。戸棚の中には9㎜ サブマシンガンとボディー・アーマーが置いてありますが、緊急の際にはもちろん白木はこれらを持ち出すでしょう。

通路18：緊急脱出用の通路です。この通路に通じるドアには、鍵がかかっています。さらに通路の出口付近にはもうひとつのドアがありますが、これはいったん外側から錠を下ろすと、絶対に内側からは開けられないようになっています(このドアの強度は、他のドアと同じです)。この通路の長さは3㎞ほどで、基地からずっと離れた山の中腹に設けられた出口につながっています。この出口は、外部からは絶対に発見することができません。この緊急脱出通路について知っているのは、白木、石田、(そして)コロナだけです。コロナはもしかすると、白木たちを片づけさせて安心させるために、探索者たちに何らかの方法でこの通路のことをわざわざ前もって教えておくことにするかもしれません。

保安要員：

薬師岳の基地には、原則的に10名の'G∴O∴T∴'保安要員が石田沙織の指揮のもと、配置に就いています。

警備中の保安要員は、それぞれ9㎜ オートマチック拳銃(ワルサーP5)と9㎜ サブマシンガン(ウージー)、それにサブマシンガンの予備弾倉3個を携帯しています。また、加えてインサイド・プロテクターのないボディ・アーマーを着用しています。

白木が剣の捜索を行なうために基地の外に出て行く際には、最低でも3名の保安要員が護衛に当たります。

また、どんなことが起ころうとも、総員退去の命令が出ないかぎり、部屋2、部屋8、そして部屋11には必ず1名ずつの保安要員が残り、この各々の持ち場を絶対に離れません。

さらに、非常事態が起きて基地内の警報が鳴ると、ただちに部屋4から2名の保安要員が、白木と石田を護衛するために部屋14の方に駆けつけます。つまり、警備と護衛に必要な人員を除くと、自由に行動することのできる保安要員の数は合わせて5名、ということになります。

基地の保安要員の構成は、男性5名、女性5名です。

保安要員 No.8

女性。石田が不在の際は基地の警備の指揮を取ります。

STR	8	CON	10	SIZ	12	INT	15	POW	11
DEX	11	APP	11	EDU	13	SAN	0	HP	11

技能：殴る　80%、蹴る　60%、絞める　60%、頭突き　40%、拳銃　50＋20%、サブマシンガン　50＋10%

呪文：旧き印

保安要員 No.9

女性。

STR	12	CON	14	SIZ	13	INT	13	POW	10
DEX	16	APP	9	EDU	9	SAN	0	HP	14

ダメージ・ボーナス：＋1D4

技能：殴る　90%、蹴る　80%、絞める　65%、頭突き　50%、拳銃　30＋20%、サブマシンガン　30＋10%

呪文：旧き印

保安要員 No.10

男性。

STR	14	CON	15	SIZ	10	INT	11	POW	9
DEX	6	APP	9	EDU	10	SAN	0	HP	13

技能：殴る　60%、蹴る　50%、絞める　50%、頭突き　30%、拳銃　30＋20%、サブマシンガン　30＋10%
呪文：旧き印

保安要員 No.11
男性。
STR 11 CON 16 SIZ 8 INT 11 POW 5
DEX 9 APP 8 EDU 8 SAN 0 HP 12
技能：殴る　70%、蹴る　50%、絞める　60%、頭突き　35%、拳銃　20＋20%、サブマシンガン　30＋10%
呪文：旧き印

保安要員 No.12
男性。
STR 9 CON 11 SIZ 10 INT 12 POW 9
DEX 7 APP 11 EDU 11 SAN 0 HP 11
技能：殴る　80%、蹴る　70%、絞める　70%、頭突き　40%、拳銃　30＋20%、サブマシンガン　30＋10%
呪文：旧き印

保安要員 No.13
女性。
STR 13 CON 6 SIZ 10 INT 12 POW 9
DEX 7 APP 8 EDU 9 SAN 0 HP 8
技能：殴る　90%、蹴る　70%、絞める　60%、頭突き　35%、拳銃　30＋20%、サブマシンガン　30＋10%
呪文：旧き印

保安要員 No.14
男性。
STR 8 CON 12 SIZ 12 INT 9 POW 12
DEX 14 APP 13 EDU 12 SAN 0 HP 12
技能：殴る　85%、蹴る　60%、絞める　60%、頭突き　35%、拳銃　40＋20%、サブマシンガン　40＋10%
呪文：旧き印

保安要員 No.15
女性。
STR 13 CON 15 SIZ 13 INT 12 POW 16
DEX 17 APP 10 EDU 12 SAN 0 HP 14
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：殴る　90%、蹴る　70%、絞める　60%、頭突き　40%、拳銃　30＋20%、サブマシンガン　30＋10%
呪文：旧き印

保安要員 No.16
女性。
STR 7 CON 11 SIZ 10 INT 13 POW 8
DEX 14 APP 14 EDU 12 SAN 0 HP 11
技能：殴る　90%、蹴る　60%、絞める　60%、頭突き　40%、拳銃　25＋20%、サブマシンガン　35＋10%
呪文：旧き印

保安要員 No.17
男性。
STR 10 CON 10 SIZ 12 INT 10 POW 9
DEX 11 APP 9 EDU 12 SAN 0 HP 11
技能：殴る　80%、蹴る　70%、絞める　70%、頭突き　50%、拳銃　30＋20%、サブマシンガン　30＋10%
呪文：旧き印

‘ユゴスよりのもの’：

白木は、剣の捜索のために‘ユゴスよりのもの’たちの協力を得ています。‘G∴O∴T∴’は剣が発見された暁には、この山の神を追い払い、さらにクトーニアンによってこの周辺を「掃除」して、早池峰山系を彼らの鉱山として提供することを約束しています。
‘ユゴスよりのもの’の基地と‘G∴O∴T∴’の基地とはまったく違う、独立したものです。‘ユゴスよりのもの’たちの基地は同じ薬師岳山中のどこかに存在し、またそこには彼らの外宇宙基地に通じる「門」が設置されているであろうことは確かですが、このシナリオ中では登場しません。鳴神神社の上社の封印が解かれ、さらに‘G∴O∴T∴’の基地が破壊されその敗北が決定的になると、これら異星人たちは計画を全面的にあきらめて、自分たちの基地を破壊した後、《門》を通っていずこかへ退却してしまいます。そしてこれ以上は、探索者たちとことを構えようとはしません。

現在、薬師岳の山中には全部で10体の‘ユゴスよりのもの’が徘徊しています(本来はもう少しいたのですが、結界の外にでるというミスを犯し、瑠璃音に退治されてしまったのです)。

これらの異星人は、それぞれが特製の武器を身につけています。この武器は、青黒い色の絵の具にたっぷりと浸しておいたボロ雑巾をぎゅうぎゅうに絞り、それを自転車のハンドルのような握りに取り付けたような形をしています。銃身の根元からは、ひげ状の金属線が3本、ピンと突き出しています。

この武器は、細長いらせん状の弾丸を高速で発射します。この弾丸は実際には一種の生物で、相手に命中するとその身体深くにもぐりこみ、そこでバラバラになり、小さく鋭いギザギザな断片を四方八方に飛び散らせます。

弾丸が命中したら、その時点でまずキャラクターは1D6ポイントのダメージを被ります。その次のラウンドでは、キャラクターは先ほど受けたダメージより1ポイントだけ少ないダメージを受けます。またその次のラウンドでは、キャラクターはさらに1ポイントだけ少ないダメージを受け……というように、命中した時点で受けたダメージを1ポイントずつ減らしつつ、ラウンドごとにそれが0になるまでキャラクターはダメージを受け続けてゆきます。ただし、各ラウンドの始めに自分のCON×2の値のロールに成功すれば、弾丸は肉体に完全にもぐりこんでしまう前に押し返されて外にはじき出されたことになり、もうそれ以上はダメージを被らずに済みます。

弾丸が自分の身体にもぐりこんでいる間は、キャラクターは恐ろしい苦痛にのたうちまわる他は、何の行動も行なえません。さらにSANチェックを行なって、これに失敗したら1D3ポイントのSANを喪失してしまいます。

この弾丸によって死亡したキャラクターの様子はひどいものとなります。頭、首、足、腹、背中……それこそ身体中に細かい穴が無数に口を開け、そこから血液が噴水のように飛び出してきます。そのうちに穴が大きく裂けて、ついにはビクン、ビクンと震える死体から内臓の一部や筋肉までもがどろどろとはみ出してくるのです。この死に様を見てSANチェックに失敗した者は1D3ポイントのSANを喪失します。

さらにこの弾丸は、命中の際に10ポイント分の装甲を無視してしまいます。

この弾丸は、生物の肉体に対してのみ、効果を発揮できます。金属などの物体に命中した場合には、中にもぐりこむようなことはなく、ダメージは命中した時点のものだけが適用されます。

この「苦痛銃」の基本射程距離は80m、ミ＝ゴが使用する場合の基本命中率は20%で、人間が使用する場合の基本命中率は5%です。ROFは5で、単発射撃のみ行なえます。

銃には、最大で50発分の弾丸を装填できます。また銃そのものは、7ポイントのDPを有しています。

ミ＝ゴ No.1

STR	6	CON	8	SIZ	13	INT	14
POW	17	DEX	11	HP	11	移動	7／9（飛行）

武器	命中率	ダメージ
かぎ爪	50%	1D6＋絞め
苦痛銃	60%	特殊

装甲：3ポイント。“貫通”可能な武器は最小限のダメージしか与えられません。

SAN：この怪物を見てSANチェックに失敗した者は1D6ポイントのSANを失いますが、成功した者は何らSANの喪失を被りません。

ミ＝ゴ No.2

STR	9	CON	10	SIZ	14	INT	8
POW	12	DEX	12	HP	12	移動	7／9（飛行）

武器	命中率	ダメージ
かぎ爪	50%	1D6＋特殊
苦痛銃	40%	特殊

ミ＝ゴ No.3

STR	12	CON	11	SIZ	17	INT	10
POW	14	DEX	12	HP	14	移動	7／9（飛行）

武器	命中率	ダメージ
かぎ爪	35%	1D6＋1D4＋絞め
苦痛銃	25%	特殊

ミ＝ゴ No.4

STR	13	CON	9	SIZ	9	INT	11
POW	12	DEX	14	HP	9	移動	7／9（飛行）

武器	命中率	ダメージ
かぎ爪	60%	1D6＋特殊
苦痛銃	35%	特殊

ミ＝ゴ No.5

STR	9	CON	11	SIZ	10	INT	15
POW	12	DEX	16	HP	11	移動	7／9（飛行）

武器	命中率	ダメージ
かぎ爪	40%	1D6＋絞め
苦痛銃	30%	特殊

ミ＝ゴ No.6

STR	10	CON	18	SIZ	12	INT	8
POW	13	DEX	11	HP	15	移動	7／9（飛行）

武器	命中率	ダメージ
かぎ爪	25%	1D6＋絞め
苦痛銃	20%	特殊

ミ＝ゴ No.7

STR	14	CON	13	SIZ	10	INT	10
POW	9	DEX	22	HP	12	移動	7／9（飛行）

武器	命中率	ダメージ
かぎ爪	70%	1D6＋1D4＋絞め
苦痛銃	50%	特殊

ミ＝ゴ No.8

STR	12	CON	7	SIZ	10	INT	12
POW	13	DEX	15	HP	9	移動	7／9（飛行）

武器	命中率	ダメージ
かぎ爪	35%	1D6＋絞め
苦痛銃	30%	特殊

ミ＝ゴ No.9

STR	12	CON	8	SIZ	8	INT	11
POW	16	DEX	14	HP	8	移動	7／9（飛行）

武器	命中率	ダメージ
かぎ爪	40%	1D6＋絞め
苦痛銃	30%	特殊

ミ＝ゴ No.10

STR	11	CON	12	SIZ	5	INT	9
POW	13	DEX	13	HP	9	移動	7／9（飛行）

武器	命中率	ダメージ
かぎ爪	40%	1D6＋絞め
苦痛銃	35%	特殊

鳴神村、襲撃：

探索者たちの多くと瑠璃音とが、薬師岳山中の基地を破壊するために出かけている間に、「炎」のコロナは鳴神村を襲撃します。

そのためにまず、コロナは自分の奴隷である茜を操って、できる限り真夜中に、和多利老人から上社の社殿の鍵を盗ませて、村を守る結界を破壊させようと試みます。

コロナのコントロールを受けている茜は、村の者の注意を引くことなく、静かに、しかし確実に「仕事」を果たそうとします。彼女は、自分の邪魔をしようとする者は、容赦なく殺害してしまいます。

社殿に侵入しても茜にはとても石柱を破壊することはできませんが、テコを使って横に倒すことはできます。石柱に近づく際に、彼女は当然ながら柱を守っている魔法円の電撃を食らってダメージを被りますが、苦痛にひるんで引き下がることはありません。

茜のこの行動は、不可避のものです。村に残っている探索者がいかなる対応策を取っても、いかなる犠牲を払っても彼女は結界の破壊に成功します。

結界が消失したら、コロナは即座にクトーニアンを使って襲撃にかかります。大地を割って現れたクトーニアンが村の一方から突入する間、それぞれの武器を構えた神有月、弥生、そして水無月の3人と、生太刀を持ったコロナ自身がその反対側から村に入ります。(クトーニアンがいる以上、そんなことはありえないでしょうが)状況が不利な場合、コロナは‘炎の精’や、あるいはクトゥグァさえも呼び出そうとするでしょう。襲撃が行なわれている間、シャンタク鳥に乗った文月がずっと村の上空を旋回し続けて、突発事態に備えています。

クトーニアンは無差別に家々を破壊し、村人を殺しまくります。襲撃はまったく手際よく、無慈悲で、徹底的です。村人を40～50人ほど殺害したところで、襲撃は一応は終了します。村に残っている探索者たちが武器を手に積極的に抵抗しようとする場合には、遠慮なく殺してあげてください。

虐殺を終えたら、コロナは生き残った村の女性のうち4人を選び、人質として連れ去ります。これらの人質は文月に任せてシャンタク鳥で運ばせ、自分たちは徒歩でそのままま風のように引き上げます。

探索者たちが帰って来ると、村はもちろん大変な有様になっています。家のほとんどは丸焼けになり、村のすぐそばには巨大な穴がぽっかりと口を開けています。瑠璃音は大ショックを受けながらも、とりあえず〈天候操作〉能力を使って密雲を呼びを呼び、雨を降らせて火災をすっかり消し止めます。

何が起こったのかは村人や残っていた探索者たちから聞けばすぐにわかりますが、この話しを聞いたり、村はずれの穴を見たりして〈クトゥルフ神話〉に成功した者は、襲ってきた「巨大な、ぬめぬめする虫の化け物」はクトーニアン、それもとてつもなく大型の個体であることがわかります。

負傷者を手当するのに、瑠璃音は少なくとも5時間を必要とします。探索者たちがどうしても、と頑張るのならまた話は別ですが、瑠璃音は警察や医者など外部の者の助けを借りることは決して好みません。

重傷者の中には茜も入っています。彼女は上社の本殿の中で、倒れた石柱の下敷きになって意識を失っているころを見つかります。折れた肋骨が内臓に突きささっており、瑠璃音の必死の手当にもかかわらず、彼女はもはや助かる見込みはありません。しかし、手当をしている最中、茜は突然目を開き、彼女自身のものではない声、「炎」のコロナの太い声で瑠璃音と探索者たちに語り始めます。コロナは一行に自己紹介した後、探索者1人と村の女性4人を人質として預かっていること、そして彼らの生命が惜しければ明日の午前10時に薬師岳不動滝の下まで、アマノムラクモノツルギを持ってくるように通告します。また皮肉っぽく、人数は何十人やって来てもいっこうにかまわない、さらにこの時刻を過ぎた場合には、以後の取り引きはいっさい行なわない、とつけ加えます。

ボロボロになった衣服の破れ目から、茜の背中(左肩甲骨の下)にコロナの奴隷の烙印である赤い梵字形の痣があるのが見えます(もしかすると石田沙織の身体に同様のものがあったのを既に認めているかもしてませんが)。瑠璃音は、一目見ただけでこの痣がどういうことを意味しているのかを悟ったらしく、「愛染明王法……なんて卑劣な……」とつぶやきながら、ブルブルと怒りに身体を震わし始めます。やがて茜が息を引き取ると、瑠璃音はそっと彼女の両目を閉ざしてやり、次いでスックと立ち上がります。

探索者たちの意向に関係なく、瑠璃音はコロナの言うとおりにします。まだ茜の血で汚れている本殿の石柱に彼女が右手をそっと触れると、その表面に細い線が走り、そこから石柱は両側に2つに割れます。割れた石柱の間には細長い窪みがあって、鞘に納められた異様に長い古代の直刀が、その中にぴったりと入っています。瑠璃音がこの剣を取り出すと、また石柱は音もなく元どおりに閉じ、割れ目もまったく見えなくなります。

瑠璃音は鞘から神剣、アマノムラクモノツルギを抜きますが、刀身は真ん中あたりでぽっきりと折れていて、ここには柄の方の半分しか残されていません。

アマノムラクモノツルギ：

古代出雲王朝の3種の神器の1つ。3つの中でもっとも強大な力を有していますが、王朝を滅ぼした大異変を食い止めるために神官タケミナカタが使用した際にふたつに折れ、現在に至っています。折れた剣のもう一方の半分がどこにあるのかは、瑠璃音も知りません。

剣の長さは折れた刀身が60㎝、柄の部分が25㎝ほどです。鞘の長さは110㎝足らずですから、約50㎝ほどの刀身が失われていることがわかります。ヤタノカガミと同様、人類にはまったく未知の金属でできており、破壊することはおろか、材質を調査することもできません。剣そのものの重量は、10㎏ちょっとです。

柄には非常に細かく、また美しい彫刻が、隅から隅まで彫られています。

折れているために、剣はかつての力を発揮することはできません。ま

た、拝一族の者が手に取っても輝くことはありません。けれども、この剣の力、「絶対の静止」の力の幾分は真っぷたつに折れた今になっても残されています。ために、この剣の片割れを手に持つ者には、攻撃的な魔術(《萎縮》、《クトゥルフのわしづかみ》などの直接にダメージをおよぼすものも、《魅惑》、《催眠術》のように精神を支配しようとするものも含む)はどんな強力なものであろうといっさい効果を発揮することができません。

さらに、この剣の片割れの攻撃に対しては、魔術による防御(《肉体の保護》、《被害をそらす》など)はまったく通用しません。

折れていても、この剣の片割れは一応“日本刀”として使用することができます。切っ先は鋭いどころではなく、特に力を加えなくても普通の鉄程度の硬度の物質ならばバターか何かのように簡単に切断してしまいます。チタン合金やステンレス・スチールでさえも、力を加えて切りつければ刃を食いこますことが可能です。よって、指で刃に触れてみようなどとする場合には、〈幸運〉ロールを行なわねばならず、これに失敗すると触れた指がすっぱり落ちてしまいます。

この剣の片割れによる攻撃のダメージは3D6+3ポイントですが、“貫通”することはありません。さらに、あらゆる装甲を無視します。また、刀としてみると非常にバランスが悪いので、基本命中率は5%に過ぎません。

不動滝：

不動滝は、薬師岳の中腹少し上よりにある大きな滝で、遠野地方の名所のひとつです。滝つぼにはかつて慈覚大師(恐山の霊場を開いた人物)が不動明王3尊にならって置いたという3個の大きな岩があります。滝の落ちる両側は、けわしい岩壁になっています。

ここに赴く途中で、瑠璃音は何を感じたのか探索者のひとりにアマノムラクモノツルギを手渡し、約束の場所に着くまで持っていてくれるように頼みます。また相手が剣を見せるように言ったら、刀身を鞘の半ばまで抜くにとどまり、剣が完全ではないことが分からないようにしてくれ、と指示します。

一行が現場に着くと、相手はすでに待ち受けています。コロナの前に間隔を置いて弥生、文月、水無月が立ち、また後ろには大きなシャンタク鳥が翼を折りたたんで休みの姿勢を取り、時たま笑い声のような鳴き声をもらしています(SANチェックを忘れないように)。「四季の乙女」たちは全員がそれぞれの武器で武装し、コロナも右手に生太刀を下げています。

一行が剣をちゃんと持って来たことがわかると、コロナは「では交換といこう」ときます。瑠璃音が人質を先に渡すように要求すると、彼は意外にあっさりとそれを承諾して、後ろを向いて合図します。

コロナの合図に応じて、森の奥から神有月に連れられて4人の村の女性が現れます。探索者たちが自分たちの仲間はどうした、と詰問すると、それは剣をいただいてからだ、わたしもそれほどは甘くない、とコロナは答えます。

村の女性たちは、もちろんすでに全員がコロナの術にかかり「奴隷」となっています。女性たちは精も根も尽き果ててしまったようにこちらにやって来ますが、瑠璃音のところに来た途端に突然、彼女の両の腕に2人ずつがしがみつき、身動きが取れないようにします。これは完璧に瑠璃音の不意をつくので、瞬間的にせよ、さしもの彼女の身体も完全に無防備になります。そこを狙ってコロナは生太刀を彼女の胴体めがけて投げつけます。これは必ず命中します。

命中した生太刀は瑠璃音の腹部を向こう側に貫き、ついで炎を発し始めます。瑠璃音は炎または炎に関する魔術に非常に弱いので、POWによる抵抗ロールで発火を判定する必要はありません。瑠璃音は地に倒れ、以後少なくとも10分間は、完全に戦闘不能の状態になります。この時を狙って、コロナと「四季の乙女」たちは残る探索者たちに猛烈な攻撃を仕掛けてきます。相手は5人合わせて150ポイント近くに達する(村の女性たちをコントロールするのに8ポイントが必要です)MPを〈被害をそらす〉に使用できるので、探索者たちの攻撃はほとんど通用しないでしょう。

コロナらの攻撃によって一行が窮地に立つと、瑠璃音が苦痛に顔を歪め、どうにかして腹にささった生太刀を引き抜こうとしながら、アマノムラクモノツルギを持っている探索者に向かって「剣を……剣を投げて……宝石に向かって……」と呼びかけます。

剣の片割れはブーメランのように投げることができ、命中判定には〈投げ〉を使用します。しかし、探索者が〈投げ〉に失敗しても、瑠璃音がものすごい勢いで小石を投げ、これを飛んでいる剣に当てて軌道を修正するので、結果としてコロナが首からかけているペンダントの宝石に必ず命中することになります。

アマノムラクモノツルギが命中すると、コロナの赤いペンダントは粉々に粉砕され、さらに肉体的なダメージと同時に彼は今保有しているMPの3分の2(端数切り上げ)を瞬時に失ってしまいます。「四季の乙女」たちもそれぞれMPの3分の2を喪失し、また今かかっている呪文はすべて破られてしまいます。

このチャンスに探索者たちが攻撃を開始すると、「四季の乙女」たちは全員が前に進み出て、何としてもコロナを守ろうと戦います。宝石を破壊されたショックのために、コロナは続く6ラウンドの間は、まったく戦闘不能の状態となります(逃げることもできません)。

コロナが死ぬと、残った「四季の乙女」たちは全員が自殺してしまい、シャンタク鳥はけらけらと笑いながら大空に飛びたち、2度と帰っては来ません。死にかけているコロナに、誘拐した仲間はどうしたと聞くと、彼は「残念だったな……とっくにフェニックス様のもとだ……楽しみにしているがいい……今に……」

とここまで言ったところで彼は目をかっと見開き「イア、イア、シュド＝メル。大地の底に潜むものよ、暗闇に巣食うはらからよ。わが命に従い、いでよ、いでよ、復讐の血を求めよ！」と叫び、口から血をどっと吹いてそれっきり息絶えます。

クトーニアンの出現：

コロナが死んだ頃、瑠璃音はようやく腹から生太刀を引き抜き、よろよろと立ち上がります。彼女は生太刀を自分のものとすることはできないので(ひとつにはこれが自分の主人ではない神の力を持つ武器だからで、ひとつにはこれが炎の魔力を持っているからです)、探索者たちのうちで望む者にこの武器を渡します。

探索者たちがアマノムラクモノツルギのことを持ち出すと、瑠璃音はまず村に戻ってからその話はしましょう、と押しとどめます。

後始末、応急手当といったことがすべて片づき、人質の女性たちを正気に戻し、やっと村に帰る準備ができたそのとき、突如として地震のように大地が鳴り出し、やがて一行の行く手の地面にぽっかり大きな穴が開くと、「しゅりしゅりしゅり」という単調な詠唱音と共に巨大なクトーニアンが飛び出して来ます。このクトーニアンの大きさたるや、ほとんどこの種族の長たるシュド＝メルよりやや小さいか、小さくないか、という程度で、体重は100トンを超えるでしょう。

クトーニアンは相当な速さで木々をなぎ倒しながら追ってくるので、負傷者を抱えた一行はとても逃げ切ることはできません。

ついにクトーニアンに追いつかれるか、あるいは追い詰められるかすると、瑠璃音は一行にできるかぎり怪物から離れるように言い、最後の

切り札、CON１ポイントだけを残して持てるすべてのPOWとCONとを消費する“極度凍結”能力をクトーニアンに向けます。

腹の傷口から血が噴くのにもかまわず、瑠璃音が突進して来るクトーニアンの前に立ちふさがって精神を集中させると、怪物の動きが止まり、その巨大な全身には真っ白い霜が下りて、みるみるうちに凍りついてゆきます。霜が触手の先端までも覆いつくすと、轟音を立て、最初は細かい破片、そしてしだいに大きな破片をあたりに飛び散らせながらクトーニアンの身体はバラバラに崩れ落ちます。クトーニアンが完全に崩壊し、消え去ってしまうと、力を使い果たした瑠璃音もまた、雪の上にゆっくりと倒れます。

クトーニアン

STR 75 CON 60 SIZ 100 INT 15

POW 24 DEX 10 HP 80 移動 6／1(地中を掘り進む)

武器	命中率	ダメージ
触手(1D8本)	75%	6D3＋CONを1D6吸い取る
体当たり	80%	10D6(半径10m以内)

装甲：7ポイント。さらにラウンドごとに5ポイントずつのHPの回復

呪文：なし

SAN：この怪物を見てSANチェックに失敗した者は1D20ポイントのSAN値を失い、成功した者も1D3ポイントのSAN値を失います。

別れ：

瑠璃音の身体をかついだ一行が村に着くと、彼女は村人全員を呼び集めます。そして、物部の一族と山の神とを脅かしていた敵は敗北し、おそらくは永遠にこの地には戻っては来ないであろうこと、しかし自分も身体、心共にひどく傷つき、癒しのためにしばらくは人界を離れなければならないことを聞かせ、また和多利老人が死んでいる場合には宮衆の中から後任の最高宮司を任命します。

被った傷を治すために、瑠璃音はしばらくの間、一族を離れてこの山の神のもとでゆっくりと休まねばなりません。「しばらくって、どのくらい？」と探索者たちが尋ねると、彼女はその永遠をたたえ透き通った瞳でこちらをじっと見つめていますが、やがて「たぶん、あなたたちが生きている間は、２度と再び会うことはないでしょうね。」と、答えます。

しかし、その真面目くさった表情はすぐに崩れ、瑠璃音はいつもの悲しみと皮肉っぽさとを複雑に同居させたような独特の笑いを浮かべながら、自嘲的にこう続けます。

「また死に損なったわね……くせなのかな」

アマノムラクモノツルギの失われた半分がどこにあるのかは自分は知らないが、それが見つかるまでの間は、今ここにある柄の方の半分を自分に預けておくように、瑠璃音は探索者たちに勧めます。それが何より安全であるし、そもそも神剣はもとの姿を取り戻さないかぎりは、何の役にも立たない代物であるばかりか、万が一にもヤタノカガミと共に‘G∴O∴T∴’の手に渡ってしまったら、それこそ取りかえしがつかないからです。

「神剣の残りの半分が見つかったら、」と彼女は言います。「それを持ってこの山に登り、上社の前に立ちなさい。そうすればきっとわたしの主人が、ふたつの断片を再びひとつに鍛え直してくださるでしょう。アマノムラクモノツルギは人の手によって鍛えられた武器ではないから、それを直すことのできるのも、やはり人でない者の手だけなのよ。」

探索者たちが神剣の片割れを渡すと、瑠璃音はその日のうちに村を出て、いつもそうだったようにたった１人で薬師岳に登ってゆきます。傷ついた身体を引きずるように歩く彼女の姿はだんだんと小さくなってゆき、やがて視界の彼方へと消えます。ほっとした探索者たちが村に帰るためにきびすを帰すと、ちょうど空から麓では今年最後になるであろう粉雪がひらひらと落ちてきます。もう、春なのです。

神に対する注記：

早池峰山と薬師岳とをその座とする鳴神神社の神は、物部一族の氏神たるニギハヤヒノミコトと同一視されて崇拝されています。実際には、この神は山や河、沢などに宿る地方神であるいわゆる「夜刀神(ヤトノカミ)」です。地方神の例に漏れず、遠野の近辺では絶大な力を持ちますが、この地方を離れることはできません。

地方神の力の源は、もっぱらそこの土地がどれくらい「神聖」でまだ人の手に侵されていないかと、またその信者たちの信仰心の深さとによります。ここの神は、「秘境」遠野の中でも特に人の近寄り難い場所に座を構え、同時に少ないとは言えその信仰心では並ぶもののいないほどの一族によって崇められていることにより、現代では異例とも言える力を未だに保持しているのです。

神自身は物語の中には登場しません。しかし‘音無しの神楽’の前後で神迎えと神送りが行なわれる際などに、急に境内を吹き抜ける神秘的な風、突然燃え上がるかがり火の炎、といったもので、姿は見えないが「何か」がそこに来た、またはそこから去っていった、ということを示せば効果的でしょう。

神の姿は瑠璃音のみが知っていますが、実際には山や河の守り主である巨大な白い蛇です。誤解を覚悟であえて付け加えれば、この神はアメリカで崇拝されるこれも地方神である「蛇たちの父」イグの親戚とも言えるでしょう。

新たに登場する呪文：

《癒し》：

これは、魔術というよりはむしろ原始呪術に属する呪文です。

この呪文をかけるためには、３ポイントのMPを消費せねばなりません。SANを消費する必要はありません。また術者は、呪文をかけられる者の身体に触れていなければなりません。この呪文はうまくかかったとしても、それで見る見るうちに傷が治癒するという性質のものではありません。単に、自然の回復時間よりも早い速度で、回復するようになるということなのです。この呪文をかけられた者のダメージは、通常の２倍の速さで回復してゆくものとします。

《死の呪文》：

この呪文をかけるには、24ポイントのMPと、3D10ポイントのSAN値の消費が必要です。この呪文をかけるために精神集中を行なうラウンドにおいて、術者は自分のMPと相手のMPとによる抵抗ロールに成功せねばなりません。さらに、呪文をかける相手は術者から10m以内の距離にいなければなりません。

１D６ラウンドに渡って精神集中に努めていると、やがて相手の身体に火ぶくれが生じ出し、この時点で１D３ポイントのダメージを与えます。その次のラウンドでは相手の服がくすぶり始め、さらに１D４ポイントのダメージを与えます。そのまた次のラウンドになると相手の身体は炎に包まれ、この時点で１D10ポイント、加えて以後の各ラウンド毎にも１D10ポイントずつのダメージを与えてゆきます。

通常の方法では、この炎を消し止めることはできません。炎は、相手の身体の内部から自然発生的に生じてくるものだからです。

《魅惑》：

この呪文をかけるには１Ｄ６ポイントのＳＡＮを消費せねばなりませんが、*MP*の消費は必要ではありません。また、この呪文をかけることのできるのは、〈オカルト〉技能と〈クトゥルフ神話〉技能の現時点における成功率が共に50％以上の者に限られます。

術者は、呪文をかける際に自分のＰＯＷと相手のＰＯＷとによる抵抗ロールに成功せねばなりません。これが成功した場合、呪文の効果はただちに現れます。相手はその時していた行動をぱたりと止めて、そして術者の下す命令に何であろうと従うようになります。この命令は、相手の母国語でなければなりません。また、この呪文を唱える者の両眼は炎のように輝き、相手はその目の輝きのとりことなって何でも言うことを聞くようになります。ですから、呪文をかけられる相手は術者の目が見えるくらいの近距離にいなければなりません。

《魅惑》呪文の持続時間は、呪文かけられる相手のＩＮＴ値によります。ＩＮＴ値１ポイントにつき１分間です。その時間が過ぎた時点で、呪文は効力を失ってしまいます。

《魅惑》は効果の続く時間こそ短い呪文ですが、血管の中に人間の血が少しでも流れていさえすればそれがどんな相手であろうと、かけることができます。ただし、同時にこの呪文の影響下に置くことのできる相手は、ただの１人に限られます。この呪文は蛇人間や‘深きものども’といった相手に対しても、使うことができます。彼らは、人間と混血しているがゆえにその身体には人間の血が流れているからです。けれども、シャンタク鳥や空鬼といったまったくの非人間型の生物に対してかけることはできません。

相手のＩＮＴ値が術者のＩＮＴ値よりも大きいような場合には、呪文が作用しているラウンドごとに相手のＰＯＷ対術者のＰＯＷによる抵抗ロールを行なわねばなりません。相手がこのロールに勝つと、ただちに呪文は破られてしまったことになります。

《魅惑》呪文をかけられている者は、呪文の影響を受けている間に行なうあらゆる行動に対し、その成功率が通常の半分となります。呪文をかけられた者は、術者に命令されたことはどんなことでもためらわずに実行します(たとえそれが、自分自身を破壊するような命令であろうとも)。

《ヨグ＝ソトースのこぶし》：

この呪文をかけるには、まず任意の値のＭＰと、さらに１Ｄ６ポイントのＳＡＮ値を消費する必要があります。また術者には呪文をかける相手がはっきりと見えている必要があり、しかもそちらの方にまっすぐ視線を向けていなければなりません。呪文の効果は、ただちに現れます。この呪文が効果を及ぼすことのできるのは、同時にただ１人だけに限られます。

《ヨグ＝ソトースのこぶし》は、相手に目には見えない打撃を与える呪文です。呪文を唱える際に術者が消費したＭＰ１ポイントにつき、相手はＳＴＲ値で１Ｄ６ポイントに相当する打撃を被ります。

呪文を唱えたら、打撃が実際に及ぼすＳＴＲ値をロールし、その結果と相手のＣＯＮ＋ＳＴＲの値による抵抗ロールを行ないます。打撃のＳＴＲが抵抗ロールに勝った場合は、相手はただちに倒れて失神してしまいます。相手が倒れた場合も、また倒れなかった場合にも、その身体は“打撃が及ぼしたＳＴＲ値－相手のＳＩＺ値”の数値を３で割った結果に等しいｍだけ、術者と反対の側に吹き飛ばされます。

呪文をかけられた相手は、打撃が及ぼすはずのＳＴＲ値の５Ｄ６ポイントにつき、１Ｄ６ポイントずつのダメージを受けます。

術者と相手との間の距離10ｍにつき、打撃が及ぼすはずのＳＴＲ値は１Ｄ６ポイントずつ減少してゆきます。

《ヨグ＝ソトースのこぶし》は、生物に対してだけではなく、ドアや壁といった無生物にも効果を発揮します。その際にどういう結果が生じるかは、改めて議論するまでもないほどに明確な場合もありますが、いちいちキーパーが決めてやらなければならない場合もあるでしょう。そのような場合の決定は、すべからくロールに頼るのがよいでしょう。

結末：

薬師岳の基地を破壊し、遠野における‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’とミ＝ゴたちの計画を粉砕することに成功した場合、探索者らはそれぞれ１Ｄ６ポイントずつのＳＡＮ値を獲得できます。

蘭子直属の最強の戦士のひとり、「炎」のコロナと「四季の乙女」たちを全滅させた場合、それに対して各探索者は１Ｄ10ポイントずつのＳＡＮ値を獲得できます。

白木　要を殺害した場合、各探索者はさらに１Ｄ３ポイントずつのＳＡＮ値を獲得できます。

物語の中で「炎」のコロナに誘拐されてしまった探索者は、次のシナリオで再び登場することになりますが、彼女を救出することができるかどうかは、ひとえに探索者たちの働きにかかっています。

手がかりⅤ－Ａ：

（遠野の地方新聞の記事）

神社荒らしの怪盗(？)また出現

３月Ｘ日朝、遠野市……の大里神社から、前日の夜に社殿に何者かが侵入したらしい、との届けが遠野署にあった。警察の調べによると、早朝、神社の人が掃除をするために境内に出てきたところ、年に数度しか開けられることのない社殿の扉が開いているのに気づいたということである。社殿には盗難予防の警報装置が備えられていたが、たくみに解除されており、扉にかかっていた鍵もこじ開けられていた。

しかし、社殿の中には時価数百万円にものぼる高価な神宝、骨董品などが収納されていたのにもかかわらず、賊はそのどれにもまったく手をつけておらず、今のところ盗まれた物はまったくないとのこと。

手口が似ているなどの点から、警察では昨年10月頃から現在までに全部で13件起こっている、一連の神社、仏閣への侵入事件の犯人と同一人物の仕業と見て、ひとまず不法侵入罪を適用して捜査に当たる方針である。

いずれにせよ、その手口のあざやかなこと、また犯行現場や犯人と思われる人物が目撃された例がまったくないところから、これらの事件はその道のプロによるものだと考えられるわけだが、その目的や意図については今のところまったく不明としか言いようがない。

手がかりⅤ－X

手がかりⅤ－B：

（遠野の地方新聞の記事）

遠野の夜空を怪鳥飛ぶ

先月は、人間ほどの大きさがあるカニに似た生物の死体の話でもちきりになった遠野で、今度は夜の空を飛ぶ「巨大怪鳥」が目撃された。

目撃者の遠野市在住の農業Aさん(44)ほか数名の話によると、X日の夜8時頃、近所の集まりを終えて連れだって帰宅する途中、ふと空を見上げると、50～60mほどの上空を今までに見たこともないような巨大な鳥が翼をはばたかせながら飛んでいた、とのこと。この「鳥」は体長が10m以上もあって、全身に爬虫類のような鱗がびっしりと生えていたということである。

怪鳥は、まるで人の笑い声のような声でひと鳴きすると、そのまま薬師岳の方向から遠野市の市街地の上空に向けて飛び去って行ったそうであるが、これが真実だとすれば、その特徴から見てこれは鳥ではなくて古代の恐竜の生き残りか何かであろう。何であるにせよ、伝説とロマンの秘郷、遠野には、現代になってもまだだたくさんの怪異が立派に息づき続けているようである。

手がかりⅤ－C：

（通信文）

フェニックスーポラリス：通信第11号

貴下の報告は受け取った。はっきり言おう、わたしは現状にまったく不満である。貴下と貴下の部下たちが、捜索活動に入ってからいったいどれくらいになるのか？　われわれがすでにこの地に投じた資金と、現在までに被った損失とを、貴下が達成した「成果」と称する無価値な報告書の束と比較して考えた場合、貴下は4ヵ月以上に渡る貴重な時間をただただ浪費してきたとしか結論づけられないのではないか？

無論、できることならばわたし自身か、さもなくば少なくとも貴下よりもさらに優秀なスタッフが遠野に赴いて指揮を取るのが当然と言うものだろう。しかし、それができない相談であることは貴下にもよく分かっていることだろう。「誕生」の時は近い。すでに「神」はわれわれの目と鼻の先までやって来ているのだ。

ことは単にわたしの忍耐と寛容だけの問題ではないのだ。「時」は確実に迫っている。組織全体の計画を変更することはできないのだということを、貴下もよく心しておくことだ。貴下のクラスの者がどうしてこの任務に抜擢されたのかを、決して忘れないでおきたまえ。同時に、この任務を見事に達成したその時に限り、貴下に栄光の未来が開かれるということも。

来月の初頭までに、「炎」のコロナを貴下の担当地域に派遣する。貴下は特に彼の指揮下に入る必要はないが、彼のあらゆる要求、指示に対し、貴下と貴下の部下とは全力をもってこれを支援しなければならない。注意すべきは、彼の出す指示は、貴下が現在遂行中の任務にも優先される、ということである。

任務達成に向けて、よりいっそうの努力を期待する。次の満月の夜までには、ぜひとも剣を本部まで送っておいていただきたいものだ。

「神の騎馬」と共に、神を食らいし者「黄昏の天使」の加護を。

手がかりⅤ－D：

（通信文）

フェニックスーポラリス：通信第18号

要望は却下する。3回に渡ってスフィンクス自身が検討および再調査を行なったが、結論に変わりはない。剣は100%の確率で貴下の担当地域のどこかに存在しているのだ。貴下の能力で探知できないからといって、それがただちにここに剣がないということにはつながらない。探知が不可能な事実については、通信第15号においてその原因の推測および対応策に関する提案をしたはずである。それでなおかつ何の成果も得ることができないのは、わたしとしても貴下の怠慢をその理由に挙げざるをえない。

土着存在の強固な抵抗に対しても、すでに十分な予測がなされ、対策はすっかり整っていたはずである。ポイントAの封鎖でもまだ不足と感じるのであれば、この地域の全権を委任されている貴下が、おのれの判断に従ってさらなる手段を立案し、すみやかに実行するべきである。また‘ユゴスよりのもの’の被った損害についても、貴下がわざわざ主張するようにそれが彼らの落ち度であるのならば、責任も彼らが取るべきであり、貴下がわたしに報告する必要は何ら認められない。

これ以上の資材および人員の補充、派遣は許可できない。食料、燃料の補給スケジュールを拡大する予定もない。ましてや、基地を放棄することは絶対に許可できない。たとえ市内の転送基地が敵または当局者によって発見、破壊されたとしても、貴下および貴下の部下はあくまで基地を死守し、任務を遂行せよ。貴下の使命は、組織全体、さらにはこの世界の未来を左右するほどに重大だということを理解せよ。撤退は許されない。

「受胎」より間もなく6ヵ月が経過しようとしている。「誕生」の夜はいよいよ近い。いかなる犠牲（もちろん貴下自身の生命も含めて）を払おうとも、次の次の満月の夜までにはアマノムラクモノツルギを発見しなければならない。わたしが期待するのはただ勝利のみ。栄光なき死には何の価値もない。栄光があってこそ、死は始めてその輝かしい意味を持つのだということを、忘れないで欲しい。

「最優先」扱いで、無価値な報告を何回となく繰り返すのはやめよ。1ヵ月にただの3日間しかないわたしの限られた貴重な時間を、これ以上浪費させられるのはたまったものではない。

神を食らいし者「黄昏の天使」が降臨し、「神の騎馬」が世界を焼き尽くすべき日は真近に迫っているのだ。

以後の報告は、‘サン＝ジュスト’のイクリプスに直接行なうこと。貴下および貴下の作戦に関するあらゆる指揮権は、すべて彼に属するものと考えたまえ。

神々にこの地球の支配の鍵を返す者、「黄昏の天使」の加護を。

NPCリスト

シナリオI「真紅の戦慄」:

01. 立花　雄：「吸血鬼」に惨殺された一家のただ1人の生き残りの少年。
02. 片桐由理：「吸血鬼」を追う謎の美女。拝一族。
03. 吉沢警部：千葉県警の「吸血鬼」事件担当者。
04. 天野大輔：マスコミ関係者
05. 向田真一：天野の助手兼カメラマン。

シナリオII「ブルーシャドウ」:

06. 藤枝優子：由理の妹で実業家。「幽鬼」にとりつかれる。拝一族。
07. 坂田芳子：藤枝家の女中。
08. 山岸鳴空(君太郎)：由理と優子の恩人。浄土宗の僧侶にして弓道師範。
09. 山岸ひさえ：鳴空の妻。
10. 尾形信昭：山梨県中雄巣村でただ1軒の民宿の主人。

シナリオIII「銀色の仮面」

11. 霧島警部：千葉県警の警部。吉沢警部の後任者。
12. 森川めぐみ：故森川淳一教授の未亡人。
13. 森川　宏：森川教授の一人息子。商社員。
14. 森川幸子：宏の妻。
15. 太刀川警部：広島県警の警部。
16. 高見沢　葵：フリー・ジャーナリスト
17. 「光」のオーロラ：'G.'.O.'.T.'.'の3戦士のひとり。
18. ギュンター・ワラス SS 大尉：'S.'.T.'.'のコマンド部隊隊員。
19. ユーゲン・浜田 SS 少尉：'S.'.T.'.'のコマンド部隊隊員。
20. クルト・ラング SS 曹長：'S.'.T.'.'のコマンド部隊隊員。
21. アルバロ・アルセコール SS 軍曹：'S.'.T.'.'のコマンド部隊隊員。

シナリオIV「白夜館」:

22. 浜　敬吾：山岸鳴空の昔の仲間。'G.'.O.'.T.'.'の追究から逃亡中。
23. 桐生直人：ロッジ「白夜館」のオーナー。
24. 沢村美枝：「白夜館」の従業員の少女。桐生の愛人。
25. 茂原邃二：「白夜館」の客。税理士(実は'G.'.O.'.T.'.'の暗殺者)。
26. 茂原友子：「白夜館」の客。邃二の妻(実は'G.'.O.'.T.'.'の暗殺者)。
27. 内藤武雄：「白夜館」の客。医師。
28. 梶　さゆり：「白夜館」の客。女子大生。
29. 島津由佳：「白夜館」の客。女子大生。
30. 野村美紀：「白夜館」の客。女子大生。
31. 田口幸夫(佐山　明)：「白夜館」の客。偽名を使ってかおると逃避行の最中。
32. 田口　香(木戸かおる)：「白夜館」の客。偽名を使って明と逃避行の最中。

シナリオV「レイディ・ロンリー・ヴァイオレット」:

33. 佐藤正信：考古学者。遠野柵の発掘作業に当たっている。
34. 白木　要(シャドウ)：「白木博物館」のオーナー(実は遠野に派遣された'G.'.O.'.T.'.'遠野グループの指揮官)
35. 石田沙織：白木の部下。'G.'.O.'.T.'.'遠野グループの保安部長。
36. 宮城雅伸：白木の部下。
37. 「炎」のコロナ：'G.'.O.'.T.'.'の3戦士のひとり。
38. 神有月：コロナの部下「四季の乙女」たちのひとり。
39. 文月：コロナの部下「四季の乙女」たちのひとり。
40. 弥生：コロナの部下「四季の乙女」たちのひとり。
41. 水無月：コロナの部下「四季の乙女」たちのひとり。
42. 物部瑠璃音：物部一族の指導者。不死の生命を持つ姫神子。
43. 物部和多利：物部一族の長老。鳴神神社の最高宮司。
44. 物部槙彦：物部一族の若者。猟師。
45. 物部　茜：物部一族の少女。
46. 栗栖繁治：鳴神村に定住した、元オカルト研究家。

Production Credits

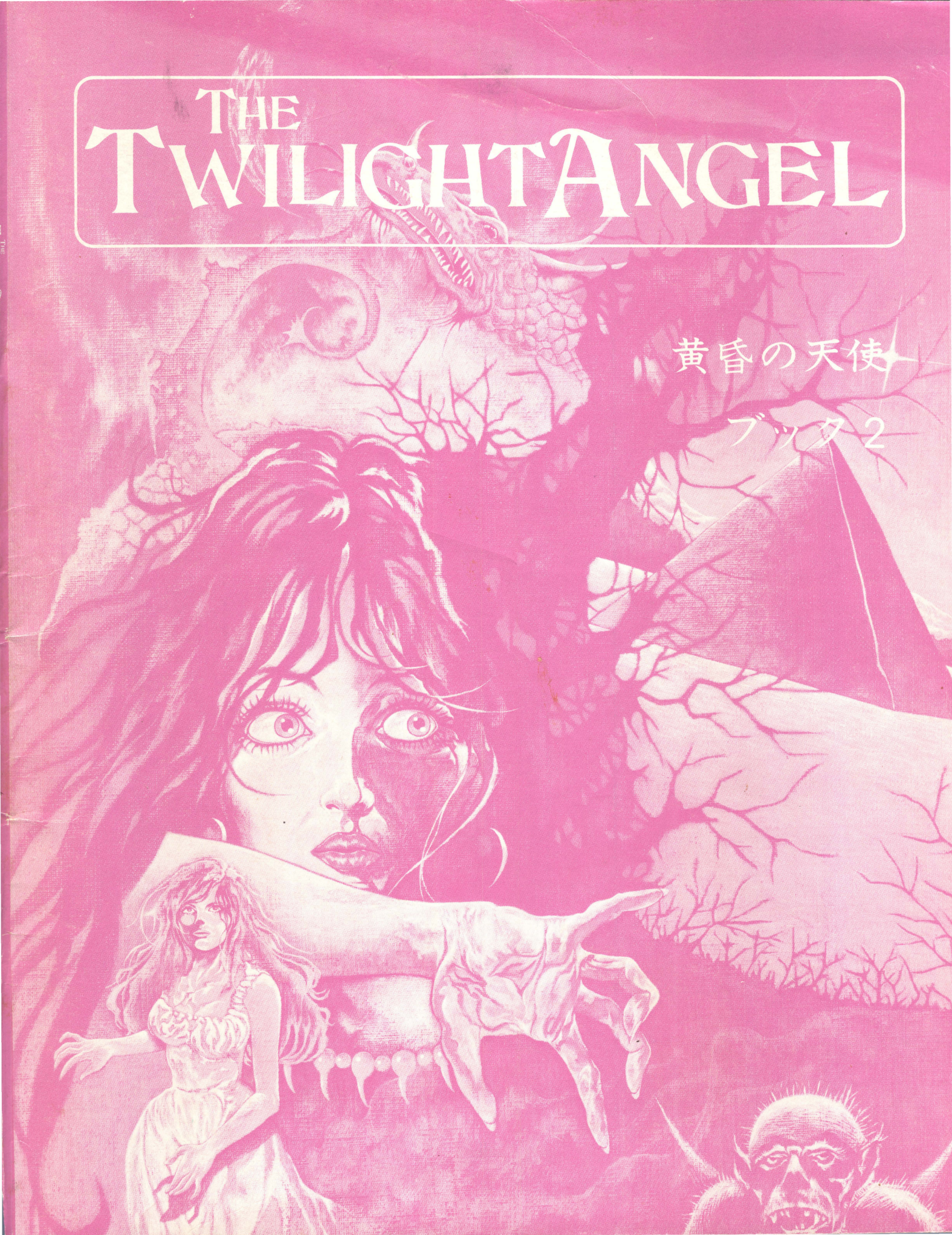
Production and Editing : Toshihiro Takeda
Box Artwork : Rieko Tsuiki
Type Setting & Layout : Yamada Photo Process
The Twilight Angel is produced in agreement with Chaosium Inc. in U.S.A.
Call of Cthulhu is trademake of Chaosium Inc.All Rights Reserved.
First Printing 1988
禁無断複写転載

＊乱丁・落丁などの不良品がございましたら、現物を直接お送りください。お取り替え致します。〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5　㈱ホビージャパン

THE TWILIGHT ANGEL

黄昏の天使

ブック2



THE TWILIGHT ANGEL

The Stories of the Demon Princess : FIRST

黄昏の天使
夜叉姫伝説：第Ⅰ部
ブック2

Design : 有坂　純

Cover and Interior Illustrations : 亜蘭　善久

目次

シナリオⅥ：ブラックソング
- はじめに……2
- 第1部、東京……2
- 第2部、出雲……9
- 第3部、サン＝ジュスト……26
- 第4部、蘭子……41
- 新たに登場する呪文……43
- 結末……44
- 手がかり……45

シナリオⅦ：緑の死都の守護者
- はじめに……47
- プレイヤー用情報……47
- キーパー用情報……47
- 事前の情報……47
- 優子の予知夢……48
- 諏訪……48
- 地下洞穴……52
- 脱出……60
- 新たに登場する呪文……60
- 結末……60
- 手がかり……61

シナリオⅧ：黄昏の鼓動
- プレイヤー用情報……63
- キーパー用情報……63
- 遠野再訪……63
- 大ピラミッドの浮上……64
- 島根県へ……65
- 大ピラミッドの内部……66
- 由理の帰還……69
- 新たに登場する呪文……71

エピローグ……73

補追資料……74

シナリオⅥ：ブラックソング
Black Song

本当に「フェニックス」は稲田　修なのか？　それとも……探索者たちはあらゆる謎への解答を秘めるであろう地、出雲国へ乗りこむ。しかし、待ち受けるのは‘G∴O∴T∴’最強最後の戦士、「風」のシムーン……

シナリオ開始時：
1991年5月。

はじめに：

探索者たちは「光」のオーロラに続いて「炎」のコロナをも撃破し、またその2つに折れた破片の片方とは言え、3種の神器のうちで最強の力を誇るアマノムラクモノツルギをも手中にしました。

しかしこのことによって、「誕生」の時、すなわち夕泊蘭子が「黄昏の天使」として目覚めるその時までもうあまり間がない‘G∴O∴T∴’は、今やはっきりと探索者たちを計画最大の障害として認め、現在割けるかぎりの力を持ってその除去にかかろうとしています。それも、世にも恐ろしい方法によって。

一行はこの脅威に立ち向かうばかりでなく、「炎」のコロナの手によって連れ去られてしまった探索者の行方を捜し出さねばなりません。

このシナリオは、事件が起こる順番に従って大きく4つの部分に分けられています。キーパーは、これらをシナリオに記されている説明に従って順序よくプレイしてゆく必要があります。

第1部、東京：

探索者たちは、ひさしぶりに会う霧島警部の依頼を受けて、稲田　修の血縁である美少年を助けるために動きだすことになります。

発端：

アマノムラクモノツルギの破片を敵に先んじて発見し、遠野から帰って来た探索者たちの元に、ある日、ひさしぶりに千葉県警の霧島警部が連絡してきました。ただし、探索者たちがこれまでによほどひどい非合法的な行動に及んで、警察から追われているような身分である場合には、キーパーは状況に応じて依頼人を変えたり、あるいは「これを引き受けてくれれば君らの罪には目をつぶろう」と言ったことを警部が持ち出してくる、という事にすればよいでしょう。

警部は、挨拶もそこそこに探索者たちに話を切り出します。彼は実は今、ちょっとした事件を抱えているのだが、その調査に協力してくれないだろうか、というのです。その「事件」には現在までのところ警察が表立って動くほどに犯罪的な臭いは何もなく、もしかすると単なるたちの悪い悪戯やいやがらせの類いに過ぎないのかもしれないのですが、どうにも警部には気になるところがあってならないのです。ひとつには、どうもこの「事件」にはあの「稲田　修」なる謎の人物がからんでいる可能性が高いからで、またもうひとつには、(これは警部のいわゆる勘に過ぎないのですが)もしかしたらまた犯罪組織‘G∴O∴T∴’がろくでもない計画を裏で進行中なのかもしれない、という懸念からです。

「稲田　修ですって？」と思わず探索者たちが聞き直すと、警部は「そのとおり、今度の事件には彼の親族が深くかかわっているようなのだよ。」とは答えますが、それ以上のことは教えてくれようとしません。探索者たちが一応は話を受けてみましょう、と言うと警部は、では君たちの都合のよい日時にこちらからおうかがいしよう、とホッとしたような口調で応じます。電話を切る前に、警部は「ああ、言い忘れていたが、その時は客人を1人連れて行くことになるだろうからよろしく。」とつけ加えます。

約束の日に、警部は1人の人物を伴って探索者たちのもとに現れます。その人物は、年齢は20歳前後と見える世にも美しい少年ですが、肩にかかる長髪で、しかも色白で体格がきゃしゃなために、最初見ただけでは男性だが女性だが全然わからないほどです。女性の探索者の何人かがうっとりと彼を見つめていると、霧島警部は軽く咳ばらいをし、美少年を「稲田　修の弟の孫にあたる、稲田貴耶(たかや)君。」と紹介します。

自己紹介などが済んで座が落ち着くと警部は、自分の先入観が入らないようにまず貴耶君に話をしてもらおう、と言います。うながされた貴耶は、少しおどおどとしながらも探索者たちに事情を話し始めます。

「どこから話せばいいのか……警部さんだけじゃなくて、皆さんもボクの大叔父にとても興味をお持ちのようですけど、実際、ボクは大叔父のことはほとんど知らないんです。ただ、ボクの祖父の兄に修という人がいて、帝大で古代史の研究をやっていたのだけれども、終戦からちょっと経ったある時、突然、家人にも誰にも行方を告げることなしにどこかに蒸発してしまってそれっきりだ、っていうことを親から聞いただけなんです。大叔父がどんな人で、どういう理由から行方不明になったのか、それとも何かの事件に巻きこまれたのか、なんてことはボクはもちろん、両親も知らないみたいでした。

「そうそう、まずボクとボクの家族のことをお話しなければなりませんね。ボクの家はもともと島根の実業家で、かなりの資産も持っていたのですが、祖父の代で投資に失敗して、土地や家屋敷を含めて財産のほとんどを失ってしまいました。それで追われるように山陰を離れて、東京に一家で移ってきたというわけなんですが、祖父はたった1人の子供である父にちゃんとした教育を受けさせるだけの蓄えと甲斐性だけは何とか残していました。

「祖父と祖母が亡くなった頃、父は米資本の貿易会社に勤めていました。やがて父は母と結婚して、ボクが生まれました。そしてボクが6歳になった時、父の仕事の都合でボクらは家族を挙げてアメリカに渡りました。ボクも子供時代はずっとアメリカで育ちましたが、大学からは日本で教育を受けさせたいという両親の意向もあって、ボクだけが2年前に帰国して、今は東京の音楽大学……まあ、ボクの唯一のとりえは音楽なんですけど……に通いながらマンションで一人暮らしをしています。

「で、問題はここからなんです。つい先頃まで、ボクはそんなに悩みも持たずに、好きな音楽のことばかり考えて、良く言えば自由気ままに、

悪く言えば無責任に毎日を暮らしていました。ところが3カ月ほど前から、どうにも妙な、とても気持ちの悪い出来事が身のまわりで起こるようになったんです。」と、ここまで話すと、貴耶はその頼りない様をいやますようにほっそりした肩を落とし、顔を青ざめさせます。

「最初は電話でした。ある夜、12時過ぎでしたかしら、レッスンを終えて遅い夕食を取っていると、部屋の電話が鳴り出しました。誰かしらん、と知人の顔を色々と思い浮かべながら受話器を取ると、ボクのありとあらゆる予想を裏切り、流れて来たのは何とも気味の悪い、無理に押し殺したような男の声でした。そう、まるで人間じゃない誰かが人間の声を苦労して作って出しているような感じで……

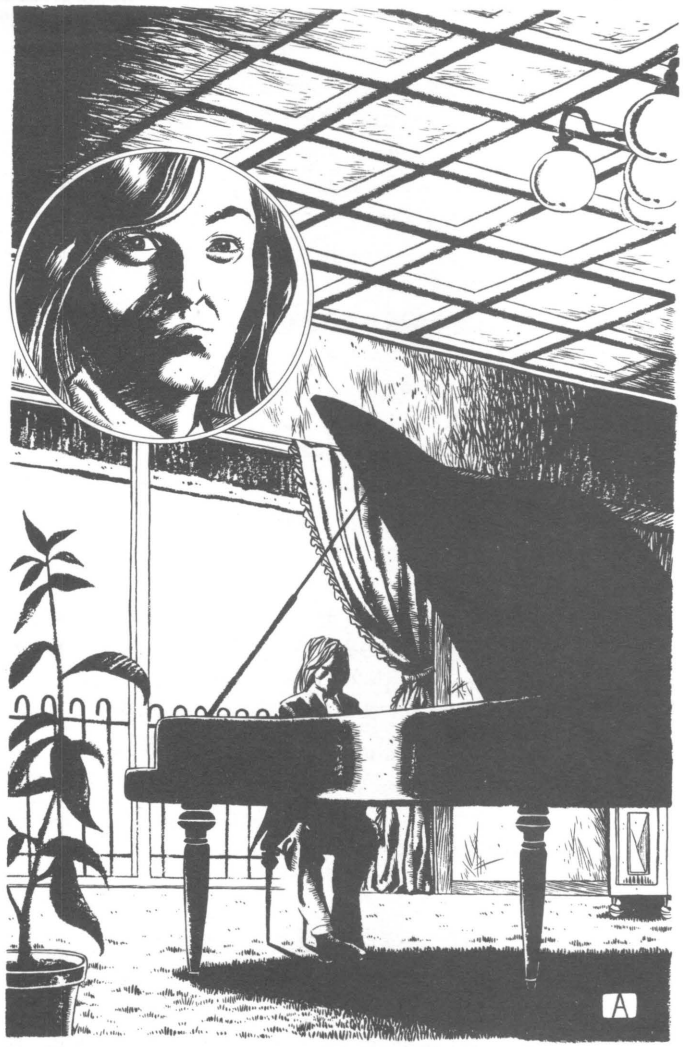
「『稲田さん……ですね？』と声は確認するように尋ねました。ボクが『そうですけれど、どなたですか。』と聞くと、声はクツクツと含み笑いをしながらこういうことを言うんです。『あなたの方ではわたしをご存じないかもしれませんが、わたしの方ではよーくあなたのことを知っていますよ、色々とね。そう、わたしのことは風、とでもしておいてください。』その笑いのいやらしさと言ったら……電話を切るよりも何よりも、ボクが思わずゾーッとさせられて立ちすくんでいると、声は続けました。『あのケンですよ、剣。ツルギ。あれをいったいどこにやったのですか？』『剣？』『あなたが大叔父さんから伝えられているはずの剣ですよ。いやいや、知らないふりをしても無駄ですよ、稲田さん。わたしたちはもうさんざん調べたのです。あなたは持っている、剣をね。そしてわたしたちにはそれがどうしても必要なのです。』

「もちろんボクには剣のことなんて初耳でした。そもそも、大叔父のこともよく知らないくらいなんですから。ですから、そのとおりのことを言ったんです。でも、風と名乗る人物は信用しようともしないでこう言うんです。『なぜ隠そうとなさるんですか。あれは、あなたがお持ちになっていても何の役にも立たないものなんですよ……まあ、いいでしょう。またそのうちにご連絡をさしあげましょう。その折りには気持ちのいいご返事を期待しておりますよ。』ここで電話は一方的に切れました。

「その後も、1週間おきくらいに電話がかかってきました。声の主はいつもあの『風』と自称する人物で、ボクに向かって気は変わったか、剣を渡す決心はついたか、とただそればかり。どんなにこちらがそんなものは持ってもいなければ聞いたこともない、といってもまるで耳を貸そうとせず、とうとう半ば脅迫的なセリフを交えるようにもなりました。たとえば、『わたしたちにはもう時間があまり残っていないのですよ、稲田さん。わたしたちは野蛮な方法や手段といったものが嫌いです。特にあなたに対してはね。ですからこうやって紳士的に取り引きをしようとしているのですよ。それをあなたが無視なさろうというのであれば、わたしたちも考え方を少々変えねばなりますまい……』と、こんな具合です。でも、こんな脅し文句を並べる時でも、声はあくまでも冷静で、聞き様によってはやさしい調子さえありました。それがかえって聞いている者に言い様のない不安と恐怖とを感じさせるのです。

「で、とうとうボクも恐ろしいのと気持ち悪いのとで、電話の受話器を24時間、ずっとはずしっぱなしにしておくようになりました。この手のいたずら電話をかけるような人間はそんなことくらいではあきらめないくらいしつこくて狂気じみていることは知ってはいましたが、その時はそれどころじゃなかったし、もう不便だなんてことも考えてはおれないくらいだったんです。ところが、1ヵ月くらい前から、もっと、ずうっと恐ろしいことが起こり出したんです。」ここで貴耶は思い出したくもない記憶にさいなまされているのか、両手で美しい顔を覆ってしまいます。彼は、探索者の誰かかまたは霧島警部が励ましの言葉をかけるまでは、話を続けようとしません。

「誰かがボクを見張っているんです。それも絶えず、どこにいても、ボクを監視下に置いているんです。道を歩いていても、背中に突き刺すような視線を感じるし、それが気の迷いでない証拠には、マンションに帰ってみると、部屋の中の様子が出かける前と微妙に変わっていて、どう見ても誰かが留守中に入りこんだみたいなんです。でも、窓もドアもしっかりと鍵がかかっているし、それにボクの部屋は13階にあるんですよ。



「どこか遠くに旅に出ようかとも思ったんですけど、あのたくさんの監視の目から逃げ出すのはどう考えても不可能です。それで、とうとう大学はもちろん、外出することもほとんどしなくなって、1日中閉めきった部屋の中でビクビクしながら息を殺している、という有様になりました。友達に話しても、警察に届けても、まともに取りあってはもらえそうにありませんし……何しろ証拠がまるでないんですから。自分が置かれている状況も怖かったことは確かなんですけれど、それと同じくらい、自分が世間の人に気違い扱いされるのも怖かったんです。いいえ、多分、自分が本当に狂っているかもしれないということがわかるのが怖かったんでしょうね。

「でも1週間前、ついにボクを監視している奴と顔を合わせることになりました。もちろん、ボクが望んでしたことじゃないんです。夜……キッチンの窓のガラスをひっかくような、かすかな音がしたんです……無論、誰かがいるはずはありません、風のいたずらに決まっているんです……しかし音はだんだん大きくなって……とうとう水に濡れた雑巾でガラスをピチャピチャと叩いているような音になりました。それでボクは……自分でも信じられないような勇気を奮って……ベッドから這い出ると懐中電灯を握り閉めてキッチンに入って

行ったんです。ふ、震える手で懐中電灯のスイッチを入れて、光を窓に当てると……カ、カーテンの隙間から、とんでもない怪物がこちらをのぞきこんでいたんです。」貴耶はまた顔を手に埋めてしまいますが、今度は自分から気を取り直して話し続けます。しかし、目にはもう涙が浮かんでいます。

「何しろ暗かったのではっきりとは見えませんでしたけど、のぞいていたのは絶対に人間ではありませんでした。おおよその形は人間に似ていなくもなかったですけど……身体の色は緑色で、首に当たる部分のまわりには太くて長いホースのような触手が何本もとり巻いていて……鱗があって……それで、それでそんなことはどうでもいいんです……問題は、その化け物の顔が人間の顔で、しかも、ボクをじっと見つめてニターッと笑ったってことなんです……

「ボクはそのまま気を失ってしまったらしく、目が醒めたらもう昼間で、点けっぱなしの懐中電灯を握ってキッチンの窓際に倒れていました。それに、昨日のことが夢でなかった証拠に、確かに鍵をしめたはずの窓が大きく開いて、そよ風でカーテンが部屋の中に吹きこまれているではありませんか。

「さすがのボクもとうとうマンションを飛び出して、どこをどう通って行ったか警察署に駆けこんでいました。思ったとおり、最初は警察の人もボクの話を全然信用してくれなかったんですけれど、ボクが大叔父のことを話すと様子が違ってきました。少しは真剣に言うことを聞いてくれるようになって、1日くらい待たされた後、こういう事件には誰よりも詳しい人、ということでここにいらっしゃる霧島警部さんに紹介されました。それで、もう1度ボクが知っているかぎりのことをお話しして、今こうやってみなさんの前にいる、というわけなんです。」話し終えると、貴耶は全知全霊を使い果たしてしまったかのごとく、椅子にグターッとなってしまいます。

霧島警部にしても、貴耶の話に付け足すことはあまりありません。彼は、もしかすると稲田　修や‘G∴O∴T∴’がからんでいるかもしれない事件、として警視庁の方から連絡を受けただけなのです(警部は、この種の事件に関しては全国的なエキスパートとして見られています。第一、“ブルーシャドウ”事件の際に千葉に設けられた捜査本部は、まだ解散したわけではないのです)。

どうにも怪しい感じはするものの、まだ警察が組織として動かねばならぬほどの犯罪は起きていないわけですし、また「超自然的事件」は(あれほど色々なことがあった今でもなお)正式には警察の管轄ではないので、警部はまず探索者たちにこの一件を調べてくれるように依頼します。探索者たちの調査によって明らかに‘G∴O∴T∴’その他による犯罪が立証されることになったら、その時は警察力が介入する、というわけです。

調査費用に関しては、警部は今は必要経費も出すことができないが、調査がひととおり終わった時点で(成功しようと失敗しようと)必ず、「それなりの」報酬が当局から出ることになる、と約束します。

キーパー用情報：

このいかにも無力そのもののような美少年、稲田貴耶の話は、実際には最初から最後までウソそのものです。彼こそは「フェニックス」の懐刀、‘G∴O∴T∴’最後の戦士である「風」のシムーンに他なりません。無論、彼の目的は探索者たち全員を恐るべき罠のあぎとに巧妙に誘いこむことにあります。

満月の夜に目覚めた蘭子は、遠野作戦の完全な失敗と、「炎」のコロナが探索者たちに倒されたことを知りました。彼女はただちに状況を把握すると、探索者たちが以前に考えていたよりもずっと手強い敵だということを認め、今度こそ確実に彼らを殲滅するべく計画を練り、部下たちに授けました。

今では蘭子は、探索者たちを殺そうとは思ってはいません。2人の大事な部下を殺された恨みは恨みとして、むしろ彼らの戦いぶりや勇気といったものに大いに興味を抱き始めているのです。ために、彼女は探索者たちを拝村におびき寄せて、コロナが誘拐したメンバーと同じように、「風」のシムーンとその配下である地虫衆に全員を捕らえさせようと企てています。彼らの肉体、そして精神を徹底的に改造して、‘外なる神々’の忠実な奴隷戦士たちにするべく。

すべての手はずが済むと、蘭子は再び次の満月の夜までの深い眠りにつきました。

「風」のシムーン：

男性、19歳。ほっそりとしたとびきりの美形で、動作も柔らかいために、ちょっと見たところでは男性か女性かとてもわかりません。長い髪はさらさらと肩に垂らしており、綺麗で優しげな瞳は繊細な睫毛に飾られ、肩はそれこそ抱きしめただけで折れてしまいそうな撫で肩です。太陽のまぶしい日中に出歩く際は必ず濃いサングラスをかけています。東洋系ではありますが、すべすべした肌は透き通るようなに色白です。

‘G∴O∴T∴’最強の3戦士の1人、夕泊蘭子の直属の部下である彼は、もともとは拝村の地下に巣食う地虫衆の出身です。変異種の中の変異体として生まれた彼は、一族の他の者のような粘液でべとつく硬い皮膚も、腰まわりの触手もなく、見たところは普通の人間と同じでした。ただ、地虫衆の出である彼は、自らの意志の力によってこの種族の姿に変身することができます。これについては、次の“シムーンの変身能力”の項を参照してください。

地虫衆は、生まれたこの赤ん坊を「指導者」、そして‘外なる神々’の福音を伝える「預言者」として大事に育てました。11歳になるまで、彼は地虫衆の一員として暮らし、昼間はずっと土の中で過ごしていました。しかし1983年、故郷に戻って来た夕泊蘭子は、自分がこの地を旅立った直後に生まれたこの「興味深い」子供のことを知り、手元に引き取りました。

子供は信じられないような速さで蘭子がほどこす速成教育プログラムを達成し、ついには彼女の腹心として「風」のシムーンの名前を与えられ、以後は地虫衆を率いて彼女と、そして‘G∴O∴T∴’の目的に奉仕することとなったのでした。

シムーンの考え方、メンタリティというものは、人間というよりは地虫衆のそれにより近いものです。彼には世間一般で言う愛情とか憎悪、道徳観念といったものはありません。地虫衆の精神の規範となっているのは、その姿と同様、人間とは全く異質の道徳や感情なのです。彼らには彼らなりの愛や忠誠心が存在するのですが、人間にはそれらを理解することができません。この意味では、生まれた時より現代の人間として育てられた蘭子よりも、シムーンを始めとする地虫の一族の方が、古代出雲王朝を作り上げた誇り高い民族により近いかもしれません。

オーロラやコロナと異なり、シムーンは精神的、肉体的能力を高めるための特別な処置は施されていません。彼の高いＣＯＮやＰＯＷは、生来のものなのです。目が弱いので、強い光の下ではサングラスをかけていなければなりません。普通の地虫衆と大きく違う点は、人間の姿を取っている間は、《旧き印》はシムーンには何の影響も及ぼさないというところです。

またもうひとつ、シムーンのＨＰが回復してゆく速さは、普通の人間の3倍であるものと考えます。

シムーンは「風」の戦士の証として、蘭子から天の詔琴(あめののりこ

と)を授けられています。また、首からは大きな八角形の黒い宝玉をはめこんだペンダントを下げています。けれども探索者たちの前で稲田貴耶の演技をする間だけは、これをはずしています。この宝玉には、最大で50ポイントにも達するMPが蓄積されています。しかしこのMPは、シムーンが《被害をそらす》呪文を使用する場合にのみ、利用することができます。ペンダントのMPは消費されると、1日に10ポイントの割合で回復されてゆきます。ペンダントのDPは、20ポイントです。

シムーンの変身能力：

よほどの危地に陥った際、あるいはよほどの感情的な暴発に見舞われた際、シムーンは美しい少年の姿を捨てて、地虫衆の姿と能力とをまとうことができます。

シムーンの背中には、長さ数十cmにも及ぶ、まるでひどい傷の痕のような「縦すじ」が走っています。変身を行なう際は、まずこの「傷痕」が左右にバックリと割れ、その中から長さ2mにも達する長い緑色の腕が3本、飛び出してきます。さらに、その皮膚がズルズルとめくれ続けながら全身を細かいヒダのある緑色の強靱な裏側で覆ってゆきます。同時に、本来の2本の腕も、長さが急激に伸びてゆき、最終的には同じくらいの長さの腕が左右に2本ずつ、上に1本の計5本もそろうことになります。腕にはどれも、凶悪なほどに鋭くて長いかぎ爪が生えています。

一方、脚はどんどん萎びるように短く、太く変じてゆき、しまいにはざらざらしたアシカのヒレ状になります。

もちろん、めくれた皮膚は頭部をもペロリと覆います。髪の毛こそ残っていますが、顔は美しい貴耶の面影はもうどこにもなく、ここだけは真っ赤な口は大きく裂け、また並ぶ歯はどれも鋭い針のように伸びます。顔の皮膚は緑色であるばかりでなく、一面がくしゃくしゃの皺だらけとなります。両の耳はポロリと落ちてしまいます。

背中からは、加えて細長いコウモリの翼のような膜が1対発生し、みるみるうちに広がってゆきます。

最後に、腰のまわりからイソギンチャクのようなヌルヌルした触手が何十本となく生えてきます。これらの触手は、長さが60cmほどに達するまで伸び続けます。このような変身プロセスの間にも、シムーンは緑色の粘液を全身から絶えずジュルジュルとたれ流し続けています。もちろん、着ていた衣服は残らず裂けてしまい、残っているのは首に下げた黒い宝玉のペンダントのみです。

変身が終わると、シムーンの姿は自らの一族である地虫衆のそれとほぼ同じものとなりますが、まず髪の毛がある点と、そして遙かに大型で強力であるという点が、普通の地虫衆の個体と違っています。

この変身プロセスには、シムーンはまる1戦闘ラウンドの時間を必要とします。また逆に、1戦闘ラウンドの時間をかければ、シムーンは怪物の姿から人間の姿に戻ることができます(言うまでもないことですが、この場合は衣服は再生されません)。

怪物の姿でいる間は、シムーンは普通の地虫衆と同じように《旧き印》によって害を被りえます。

シムーンが、目の前で人間から怪物に変身する光景を見たキャラクターはSANチェックを行なわねばならず、これに失敗すると1D10ポイントのSAN値を失い、また成功しても1D3ポイントのSAN値を失います。

怪物の姿を取っているシムーンは、1戦闘ラウンドごとに同時に5組のかぎ爪、または1組の歯によって攻撃を行なうことができます。

歯による攻撃が成功したら、シムーンが以後の各ラウンド毎に自分が噛みついた相手から血を吸い取って、1D3ポイントずつのSTR値を奪ってゆきます(このSTR値は、HPと同じ割合で回復し得ます)。自分の身体に噛みついているシムーンを引きはがすためには、キャラクターはラウンドの始めにSTR対STRによる抵抗ロールに成功しなければなりません。

「風」のシムーン(人間体形)
STR 16 CON 28 SIZ 12 INT 18 POW 32
DEX 21 APP 19 EDU 20 SAN 0 HP 20
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：オカルト 60%、泳ぎ 60%、回避 95%、隠れる 95%、歌唱 80%、カモフラージュ 90%、聞き耳 80%、クトゥルフ神話 100%、コンピュータ・ソフトウェア 60%、コンピュータ・ハードウェア 50%、自動車運転 70%、忍び歩き 95%、ジャンプ 95%、追跡 80%、登はん 95%、投げ 80%、目星 70%、英語会話 90%、英語読み書き 90%、スペイン語会話 90%、スペイン語読み書き 50%、ドイツ語会話 90%、ドイツ語読み書き 65%、ラテン語読み書き 50%、古代出雲文字読み書き 100%、殴る 90%、蹴る 80%、頭突き 70%、絞める 70%、マーシャル・アーツ 30%
呪文：ヴールの印、アザトースの呪詛、萎縮、星の精の召喚／従属、‘忌まわしき狩人’の召喚／従属、ニャルラトテップとの接触、アザトースの招来、ヨグ＝ソトースの招来、‘古きものども’との接触、門の創造、門の発見、ズカウバの香、マインドブラスト、クトゥルフのわしづかみ、ヨグ＝ソトースのこぶし、精神力吸引、肉体の保護、被害をそらす、送り歌、返し歌、琴への魔力の付与

「風」のシムーン(怪物体形)
STR 22 CON 28 SIZ 12 INT 18 POW 32
DEX 26 APP 0 EDU 0 SAN 0 HP 20
移動 12／14(泳ぐ)

武器	命中率	ダメージ
爪(5回)	60%	1D6＋1＋1D6
歯(1回)	40%	2D6＋STRの吸い取り1D3ポイント

装甲：表皮による5ポイント
技能：泳ぎ 100%、回避 95%、隠れる 95%、カモフラージュ 95%、聞き耳 90%、忍び歩き 95%、ジャンプ 60%、登はん 100%、締める 70%
呪文：人間体形と同じ
SAN：怪物に変身しているシムーンを見てSANロールに失敗してしまったキャラクターは1D10ポイントのSAN値を喪失します。また、SANロールに成功したキャラクターも、1D3ポイントのSAN値を喪失します。

天の詔琴：

天の詔琴は、神話のオオクニヌシノミコトの3つの武器／道具にならって蘭子が作り上げ、シムーンに与えたものです。高さ50cmほどの大きさのたて琴で、漆塗りの木を思わせる黒く軽い物質で作られていますが、実際には木ではありません。重量は軽く、5kgほどです。たとえ素人がつま弾いたとしても、この琴は世にも美しい澄んだ、妙なる音色を発します。この音色をちょっとでも耳にした者は、自分のPOW×5の値のロールを行わねばならず、これに失敗すると思わず音色に心を奪われたことになり、ごく短時間ながら夢うつつのようになってしまいます。

このたて琴は、《送り歌》呪文を唱える際に使用することができます。また、呪文も何も唱えなくても、この楽器をかなでていると自動的にそのキャラクターは自分自身のPOW値の3分の1の値(端数切り上げ)に等し

い、目には見えない装甲で保護されていることになります。この装甲は、物理的な武器や炎、電撃、爆発などに有効です。しかし、魔術や魔力を持つ武器による攻撃のダメージを防ぐことはできません。たて琴をかなでるのを止めると、その時点で装甲も消えてなくなります。この装甲は、《肉体の保護》呪文によって生じるオーラの装甲に似ていますが、敵の攻撃を受けても消耗することはありません。

さらに、天の詔琴をかなでているキャラクターに攻撃的な魔術を使う場合には、まずＰＯＷ対ＰＯＷによる抵抗ロールに打ち勝つ必要があります。抵抗ロールが失敗した場合、その呪文に必要なＭＰやＳＡＮは浪費されたことになり、たて琴をかなでるキャラクターは何ら魔術の影響を被ることはありません。

さらにまた、天の詔琴をかなでると、あらゆる《従属》の呪文の成功率が10%だけ向上します。

《送り歌》呪文や《従属》の呪文を唱えるかどうかに関係なく、天の詔琴をかなでるキャラクターは、その度に１Ｄ８ポイントずつのＳＡＮ値を自動的に喪失します(このＳＡＮの喪失は、呪文を唱えるのに必要なＳＡＮ値にさらに加えて消費されるものとします)。また同時に、〈クトゥルフ神話〉技能の成功率が自動的に１％ずつ向上します。

《送り歌》を《返し歌》によって破られると、天の詔琴の弦は切れ、すべての魔力は一時的に失われてしまいます。こうなると、《琴への魔力の付与》呪文をほどこして弦を張り直さないかぎり、この楽器はごく普通のたて琴と同じになってしまいます(ただし、遠くにある天の詔琴を「呼び寄せる」ことだけはできます)。

天の詔琴の持ち主は、離れたところにあるこの楽器を、自分の手元に瞬間移動させることができます。瞬間移動をさせるためには、自分と天の詔琴との間の距離に応じてＭＰを消費しなければなりません。消費するＭＰは、

１～10ｍ　：１ポイント
11～100ｍ：２ポイント
101～1000ｍ：３ポイント
１～10㎞　：４ポイント
・
・
・

というように増えてゆきます。ＭＰを消費した次のラウンド中に、琴は自分の手の中にこつぜんと現れます。自分と天の詔琴との間に障害物があっても、それが魔術的もしくは次元的なものでないかぎり、何ら瞬間移動の妨げとはなりません。

天の詔琴の持ち主たる人間はたった１人です。持ち主でない者が琴を使うことはできません。新しく持ち主になるためには、前の持ち主が死亡している必要があり、同時に琴から主人として「認められる」必要があります。新しい持ち主として認められるためには、前の持ち主を自分で殺さなければなりません。前の持ち主が誰に殺されたかわからないような死に方をした場合には、彼または彼女の死後に最初に琴に触れた人間が、新しい持ち主になります。

天の詔琴は30ポイントのＤＰを有していますが、ダメージを被ると各ラウンドに１ポイントずつの割合でＤＰが自動的に回復してゆきます。ただし、ＤＰが０になったら完全に破壊されてしまったことになり、二度と修理することはできません。

天の詔琴の裏側には、《送り歌》と《琴への魔力の付与》の２つの呪文が刻まれています。これらを読んで自らのＩＮＴ×４の値のロールに成功したキャラクターは、このそれぞれの呪文を習得できます。

シムーンの戦略：

「風」のシムーンは、探索者たちの生命を奪おうともくろんではいません。彼の最終目的は、あくまでも探索者たちを１人でも多く、生かしたままで捕獲することにあります。また同時に、彼は探索者たちの力量を計るようにとも蘭子から命じられています。すなわち、果たして探索者たちが‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の僕としてふさわしいほど有能かどうか、それともオーロラとコロナを倒しえたのは単なる偶然のなせるわざなのかどうか、ということを。

ために、シムーンはじっくりと時間をかけて探索者たちを観察しようとします。そして、少しづつ「エサ」をばらまきながら、ついには島根県の拝村に誘いこみ、そこで自分の《送り歌》の呪文および配下の地虫衆とを使って全員を捕らえようと考えているのです。捕らえられた探索者たちは、そのままヘリコプターに乗せられ、‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の司令船である‘サン＝ジュスト’に運ばれることになっています。

しかし、シムーンは探索者以外の人間は必要とあらばいとも簡単に殺してしまいます。また、探索者のうちの誰か１人に自分の正体がバレてしまったような場合にも、躊躇なくその探索者の口を封じて他のメンバーに情報が伝わるのを防ぐでしょう(これは、ストーリーを盛り上げるには非常によいハプニングだと思います)。

さらに、自分の調査の結果、探索者たちが‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’にふさわしいほど有能ではない、と認めた場合、シムーンはこれらもはや単なる役立たずとなった連中をただちに抹殺してしまおうとするでしょう。彼は、探索者たちに１週間の「猶予」を与えています。すなわち、探索者たちが拝村に到着してからのべ１週間経過しても、なお稲田　修と拝一族の謎、そして「フェニックス」の正体を知ることができないでいる場合は、シムーンは「時間切れ」と見なし、一行全員を‘外なる神々’の戦士として採用するには不完全な者たちとしてただちに抹殺してしまうことになります。

シムーンは、自分の生命が絶対の危険にさらされるか、あるいはそうしなければ組織の作戦に致命的な邪魔が入ってしまうとかのよほどの場合以外は、怪物の姿に変身することはありません。

稲田貴耶に関する情報：

探索者たちが用心深いならば、一応は稲田貴耶の身元を洗ってみようとするかもしれませんが、調査を日本の国内のみに限る以上、彼の正体を知ることはまず不可能です。何故なら、「風」のシムーンは本当に「稲田貴耶」として２年前から東京に戸籍を持ち、音楽大学に通う学生として暮らしているからです。彼がこうして身をやつしているのは、もちろん当局や‘Ｓ∴Ｔ∴’の追及をかわすという意味もあるわけですが、半分は人間の社会の中で暮らして好きなこと(音楽)を楽しむという自分の趣味からです。

稲田貴耶は、東京都渋谷区にある私立西東京音楽大学ピアノ科の１年生です。大学や区役所で〈図書館〉に成功すると、彼の生年月日は1970年５月20日で、1989年２月にアメリカから帰国し、そのまま大学に入学したことがわかります。

また、大学で〈言いくるめ〉および〈図書館〉に続けて成功すると、貴耶の父親は「稲田　勝」、母親は「稲田恵子」と言い、共に勝の勤めている米資本企業‘ロビンソン・コーポレーション’の仕事で、現在はロサンジェルスで生活しているということがわかります。

大学の関係者に聞きこみを行って〈言いくるめ〉に成功すると、貴耶のことを聞き出せます。彼は、音楽に非常に豊かな才能を持っているが、本人の都合とかで出席はあまり良くなく、２年間通っているもののいま

だに1年生だそうです。また、友人や恋人の類いはほとんどいないということもわかります。性格は温厚でおとなしい、というかほとんど頼りないといった風で、自分から率先して何かを主張するということを見たことはほとんどない、と質問した10人のうち10人がそう答えます。信じられないほどの美貌にもかかわらず、それを人間関係に利用したりするということもないそうです。

どうにかして(おそらく非合法な手段でしょうが)貴耶の取り引き銀行を調べ出し、彼の口座を洗ってみることに成功すると、2ヵ月に1回の割合で、外国からきっかり1万ドルの金が定期的に振り込まれていることがわかります。

アメリカに渡って調査をするか、あるいは照会を取ってみて初めて、確かにロサンジェルスには‘ロビンソン・コーポレーション’という企業は存在しているが、「マサル　イナダ」という社員はどこにもいないことが判明します。照会を行なう場合は、探索者たちが独自の手段を持っているのならともかく、霧島警部を通じて警察にやってもらうのが適当でしょう。照会の結果が届くのは、このシナリオの第2部前半以降ということになります。しかしいずれにせよ、このようにシムーンに都合の悪い情報を入手しようとするか、あるいは実際に入手してしまった者は、言うまでもなく生命の危機にさらされることになるでしょう。

稲田貴耶という少年：

シムーンは、「稲田貴耶」として探索者たちに次のような態度を取ります。

貴耶は、きゃしゃで控えめ、気が弱そうで、いつも何かしらオドオドしているような少年です。彼に当たる者は、(特に女性は)言いようのない保護感のようなものをかきたてられずにはおれないほどです。歩き方、もの腰、それに話し方も柔らかく、優雅ですが、その様は女性的というよりはむしろ中性的です。

口数も少なく、暇があると楽器をつまびいています。専攻はピアノ科ですが、たいていの楽器を自由自在に演奏できる他、また豊かで滑らかなテノールで心に染みいるような美しい歌を歌います。東京にいる間、また拝村にいる間も時おり探偵者たちにその腕前を披露してくれることでしょう。

貴耶の背中には、長さ40㎝ほどにも達する大きな「傷跡」がすうっと縦に走っています。もし誰かにこの「傷跡」を見られてそれについて聞かれると、彼は「小さい頃に自動車事故に遭って……」というように口数少なく説明します。しかし、実際にはこの「傷跡」はシムーンの「もうひとつの姿」、地虫衆の姿を隠している皮膚の合わせ目なのです。

自分の預かり知らぬ血筋という過去の因縁のために、ゆえなくゴタゴタに巻き込まれる羽目になった……という境遇が似通っていることもあって、優子は貴耶に共感めいたものを抱き、事あるごとにできるかぎり彼の力になろうとするでしょう(たとえ自分の夫を含めて、他の探索者たちと意見がぶつかることになったとしても)。貴耶の方でも、この彼女の思いに応える振りをします。

その代わり、ずっとだまされ続けてきたことがわかったとき、優子はすさまじい怒りを貴耶、いやシムーンにぶつけるのに違いありません。

貴耶は、探索者たちの調査活動を妨害することは原則的にしませんが、かと言って率先して協力することもしません。例えば、拝村にある拝一族の廃墟のことも彼は無論よく知っているわけですが、何がどこにあるかとか、ここは危険だとかいうことを探索者たちに教えることはありません(何故なら、彼は探索者たちに「試練」を与えてその能力を計ろうとしているわけですから)。

けれども、探索者たちがどこかで重要な情報を手に入れそこなっていたり、手がかりを見落としていたりすると、貴耶は「そう言えば聞いたことがあるんですけど、ボクの家はその昔……」というような形でそれらの鍵を与えることはありえます。

貴耶のマンション：

貴耶は、東京都港区三田にある高層マンションの13階に住んでいます。探索者たちの意向にかかわらず、貴耶はまず、誰か自分の部屋に来て一緒にいてくれないかと頼んできます。貴耶の部屋は5LDKで防音は完備しています。

貴耶が怪物を目撃したというのはキッチンの窓ですが、ここの外側は垂直な壁になっており、少なくとも何らかの特殊な手段なしではとても登ってくることなど不可能なのは一目瞭然です。キッチンの窓から身を乗り出して周囲のコンクリート壁を調べて〈目星〉に成功すると、ごく少量ながら緑色の粘液状の物質が付着しているのを発見できます。このネチャネチャした物質はビニール樹脂のような独特の臭いを発していますが、〈クトゥルフ神話〉に成功した者は、これが小型もしくは中型の神話生物の分泌液であることに気づきます。

探索者たちが貴耶の部屋に来た最初の夜から、いきなり「襲撃」が始まります。

夜の11時頃、貴耶はお茶を入れてきましょうと言って座を立ちますが、しばらくするとダイニングの方から彼の悲鳴が聞こえてきます。探索者たちがあわてて駆けつけると、暗い部屋の真ん中で貴耶があおむけに倒れており、その彼の顔を人間くらいの大きさの「何か」がのぞきこんでいます。探索者たちに気づくとその「何か」はこちらを向きます。ぼんやりとしたシルエットしかうかがえませんが、その2つの目がらんらんと赤く輝いているのははっきりとわかります。これを目撃してSANロールに失敗したキャラクターは、1D3ポイントのSANを喪失してしまいます。

と、次の瞬間、探索者たちが行動を起こすよりも早く、「何か」は稲妻のように身をひるがえすと大きく開いていたダイニングの窓(恐らくそいつが入ってきたところでしょう)から外に飛び出します。探索者たちが急いで窓から外を見れば、「何か」がトカゲのように素早く垂直な建物の壁を降りてゆき、やがて暗闇に姿を隠すのがうかがえます。

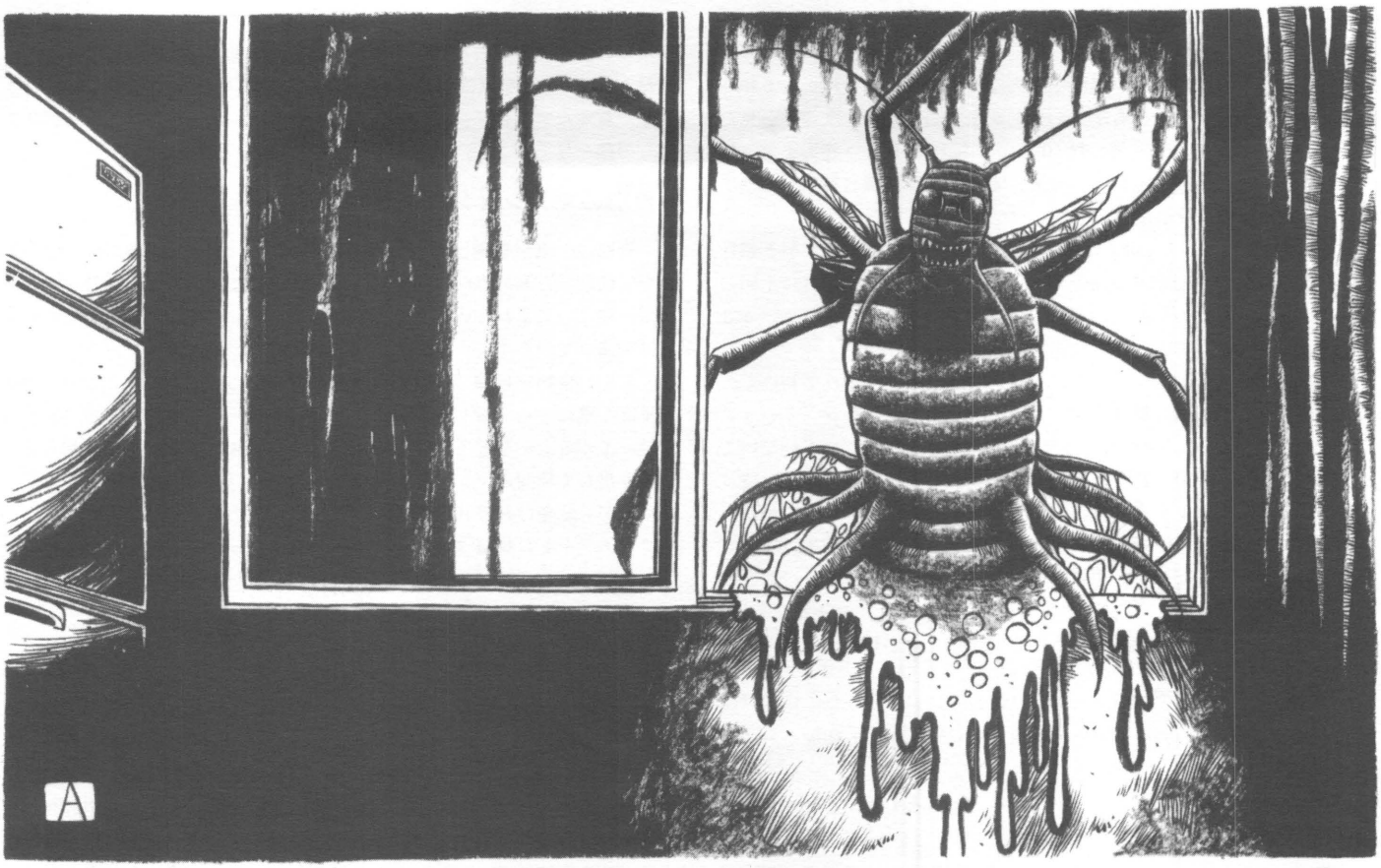
貴耶は、気を失っているだけです。〈応急手当〉に成功すればただちに、またほうっておいても5分もすれば気がつきます。彼は、先に起こった事をよくは覚えていません。ただ、ダイニングに入ってみると、いつか窓からのぞいていたのと同じ恐ろしい怪物が床にうずくまっていて、自分に飛びかって来たのまでは確かだけれども、後は……と言います。

貴耶の上着には、緑色の手形が付いています。手形は指が5本で、人間のそれを異様に歪めたような輪郭をしています。指はひとでのように根元が太い三角形状で、指先には鋭い爪が突き出しています。手のひらには、クレーター状の大きな吸盤が何個も不規則に付いています。〈クトゥルフ神話〉に成功した者は、この手形の持ち主は小型あるいは中型の神話生物で、しかも人類と何らかの「血縁関係」があるということに気づきます。

自分の服にべっとりとした気味の悪い手形が付いているのを見ると、貴耶はまた気を失ってしまいます。

「襲撃」：

この怪物たちは、シムーンの配下でありまた一族である「地虫衆」です(地虫衆についてはこのシナリオの後半と、また補追資料を参考してください)。彼らの「襲撃」は、以後も何度となく行なわれます。



昼間は、実際に探索者たちが怪物を目撃したりすることは絶対にありませんが、やがてどのメンバーも常に誰かにじっと見つめられているような感じをぬぐうことができなくなります。この感触は、探索者たちがどこに身を隠そうと、一行が拝村に到着するまで消えることはありません。

「襲撃」(と言うか悪意を含んだイタズラ)は必ず夜間、それも探索者たちがなるべく小人数で、しかも寂しい場所にいるところを狙って実行されます。襲撃を行なうのは数体の地虫衆で、その目的は探索者たちを殺したり傷つけたりすることではなく、あくまでも脅えさせ、心底から疲労させることにあります。

最初のうちは手口は穏やかで、単に真夜中のビル街を探索者が歩いていると、何ともいえない薄気味悪いクスクス笑いが聞こえ、ふと見上げるとビルの垂直な壁に怪物の黒い影が張りついてこちらを見下ろしている、という程度のものです。

襲撃は回を重ねるごとに、だんたん手口が大胆、かつブラックなものになってゆきます。例えば、

(1):ガレージに忍びこんで自動車を手のこんだやり方で壊す(車輪をはずしてルーフとボンネットの上に丁寧に並べて置いたり、エンジンをとっぱらって代わりにドブネズミの死体をぎゅうぎゅうに詰めこんでおいたり)

(2):家に通じる電線を切断し、それから大勢で窓の外にさかさまにぶら下がってガラスをノックする

(3):天井裏に潜り込み、風呂につかっている探索者の真上で突然顔をのぞかせ、その下品な顔で笑って見せる

(4):生皮をはいである犬や猫の死体を投げつけたり、庭に並べたりする

(5):探索者が留守の間に、そのベッドの上にケチャップを塗った庖丁を突き立てておく

(6):眠っている探索者の顔を上から覗きこむ、生臭い息を吹きかけてやる

……などなど。探索者たちの行動に応じて、常にその裏をかくようにキーパーは臨機応変に手のこんだ「襲撃」を行なわせてください(ただし、ゲームがだれるほどにはやり過ぎないように。探索者たちのスケジュールにもよりますが、「襲撃」は3回から多くても7回程度行なえばそれで十分でしょう)。

どの場合にも、探索者は襲撃してきた地虫衆の全身を光の下ではっきりと見ることはできません。ただその醜いしかめ面と、やたらに長い腕がたくさんあって、全身がヌルヌルして人間ならば腰のまわりにあたる部分から何本もの触手が突き出しているのを認められる程度です。

地虫衆の後を追跡しても、彼らを捕まえることはできません。追われた地虫衆は、道の曲がり角や雑木林といったところで宙に溶けたかのように消え失せてしまいます。また銃で撃ったり、斧で殴りつけたりしても、死体が後に残ることも原則としてありません。

ただし、仲間が逃げ場のない場所に追い詰められたりすると、近くに潜んでいた地虫衆(10体以内)の全員が飛び出してきて、探索者たちの顔にしがみついたり、ひっかいたりして仲間を逃がそうとします。このような場合でも、彼らは極力、探索者たちを傷つけるのを避けようとします。

「襲撃」が行なわれるたびに、その被害を受けた探索者はSANチェックを行なわねばなりません。これに失敗した者は、1D3ポイントのSAN値を喪失してしまいます。同じキャラクターが何回被害を受けようと、SANチェックは常に行なわれます。手口が回を重ねるごとに悪質化してゆくために、「慣れる」ということができないのです。

この「襲撃」は、探索者たちが拝村に行くことを決めるまでほとんど毎晩、行なわれます。たとえ自宅を離れて別の場所に行っても、それが日本の国内であるかぎり、地虫衆たちはどこまでも追って来ます。

シムーンは探索者たちを「襲撃」するために、全部で10体の地虫衆を連れて来ています。

もちろん、貴耶も何度なくこれら怪物たちに「襲撃」されます。もちろん、彼はそのたびに気絶したり、ひどくおびえて見せたりして、探索者たちに自分の無力さをことさらに印象づけようとします(しかしキーパーは、これらのイベントをあまりしつこく起こすべきではないでしょう。何事もほどほどにすべきです)。

出雲からの手紙：

探索者たちがどのような調査を行なっても、稲田家や‘G∴O∴T∴’に関する有力な情報や手がかりはほとんど得ることができません。しかし、3日～1週間ほど経ったある日、貴耶に宛てた1個の小包が届けられます。この小包には、一通の封筒が添えられています。封筒の中には、次のような達筆な字で書かれた手紙が入っています。

手がかりVI-A参照

小包の消印は、島根県出雲市になっています。

この手紙を浜　敬吾老人(まだ生きているのなら、警察の保護下で東京のある病院に入院中です)に見せると、彼は心の動揺をあらわにしながらも、これは間違いなく稲田　修の筆跡であると断言します。この手紙を見ても、浜老人はなお‘G∴O∴T∴’の指導者が稲田であるという意見を変えようとはしません。むしろ、こうして稲田が世間からあまりに長い間身を隠して現在まで生き続けていること自体が、彼こそが「悪の帝王」である何よりの証拠である、と主張します。浜の推理は、実際に貴耶はその「剣」を受け継いでいるのだけれども、本人はそれを忘れているか、それとも何らかの理由からずっと気づかないでいるのであり、今になって稲田はそれを姑息な手段で取り戻そうとしているのだ、というものです。

普通ならば殺人、誘拐、爆破と目的のためなら何でもやってのけるはずの‘G∴O∴T∴’が、今回に限って怪物に貴耶を脅かさせるなどという「なまぬるい」手段を取っているのは、何と言っても貴耶が稲田の血縁に当たるからに他ならない、という浜老人の考えは、それなりに理にかなったものです。

けれども、この稲田　修からの手紙は、実際には夕泊蘭子が探索者たちに投げ与える「エサ」としてわざわざしたためたものです。生まれた時から稲田に育てられた蘭子にとっては、義理の父親の筆跡をまねることなど朝飯前なのです。

小包：

小包を開封すると、厚紙とビニールとで幾重にも固く包装された包みが出てきます。包みの中には、半ばボロボロになった1巻の古文書が入っています。古文書には『稲田家文書』という題が記されています。

稲田家文書を読むには、〈古文読み書き〉に成功してまる2日間の時間をかけることが必要です。文書は、「応仁2年、稲田家八十二代当主　稲田重宣しるす……」という言葉で始まります。応仁2年は1468年で、足利時代の最末期です。

この文書に含まれている重要な情報は、以下のとおりです。

(1)：稲田家は、出雲王朝の支配者である神聖なる男神家のもっとも近い血縁にあたる一族である。その祖は、スサノオノミコトの妃であるクシイナダヒメ(櫛名田姫または奇稲田姫)につながると伝えられている。

(2)：一方、稲田家の主人筋である男神家の祖はオオクニヌシノミコトであると伝えられている。

(3)：出雲王朝は正しき神々をまつり、その支配者たちは神々の偉なる力を心と身に授かった人々であった。王朝は強く、正しく、また唯一絶対なる存在として栄えた。大和人たちの言う「神代」の始まるずっと前の時代のことである。

(4)：しかしその大いなる王朝も、本来なら「神の騎馬」として王朝のために働くはずの「ヲロチ」の暴走のために滅ぼされてしまった。

(5)：「ヲロチ」によって王朝が滅ぼされた時、ちりじりになった稲田の者どもは、わずかに生き残った男神の一族を守って斐伊川の上流にある小さな里に逃れた。その後、この里は「男神の里」と呼ばれるようになった。

(6)：やがて大和人の邪教が入りこみいつしか正しき神々の伝承も忘れられていき、稲田の一族も自分たちの義務を捨てて男神の里を離れて行った。それももう十何代も前の出来事である。

(7)：しかし、稲田一族の真の義務は、絶対の主人である男神一族を守護し、助け、盛り立て、いつの日か再び大いなる王朝を出雲に復活させることにある。その時こそ、男神家の正統なる末裔が「神の騎馬」なるヲロチにまたがり、汚らわしい大和人どもを一人残らず焼き尽くすことであろう。

(8)：わたし、稲田重宣はふとしたことからこれらの真実を知るに至った。けれども、わたしにはもう男神の里を捜す気力も、時間も残されていない。わたしの願いは、いつかこの文書に従ってわが一族の者が男神の里に復帰し、男神の王を見い出し、助けることにある。そのためには、まず失われた3つの宝器、玉、鏡、そして剣を求めなければならない。しかし、それらがいずこに眠るのかは誰も知らない。

(9)：行って男神の王を見い出せ。男神の王たる証は、その指にはめられた血族の指輪に他ならない。3種の神器のそれぞれに対応して、血族の指輪も全部で3つ存在している。

『稲田家文書』を熟読した者は、5％のクトゥルフ神話知識を獲得しますが、同時に1D6ポイントのSAN値を喪失します。

『稲田家文書』には《古きものどもとの接触》、《門の発見》、《黄金の蜂蜜酒の製法》の3つの呪文が記されています。この書物の呪文倍数は×3です。

『稲田家文書』を読み、探索者たちが出雲に赴いて拝村を調べてみようと決意した時点で、このシナリオの第1部は終わります。

第2部、出雲：

拝村に乗り込んだ一行は、ついに拝一族と稲田　修の秘密を知り、「フェニックス」の正体を知るに至ります。けれども「風」のシムーンの策略の前に、彼らはあっけなく敵の手の中に落ちてしまうことになります。

優子の予知夢：

一行が島根県に出発する直前の夜中、例によって優子に予知夢を見させてください。

今度の予知は、優子が夜、眠っている時に生じます。夢の中で、彼女は地平線まで果てしなく広がっている黒い泥沼の中に立っています。淀んだ水と土の特有の臭いがつんと彼女の鼻をつき、また太陽や月、星といった光源はどこにも見当たらないのにもかかわらず、周囲は妙に明るい光に満たされています。優子自身は不吉な白い死装束をまとっており、またくるぶしまで泥につかっている両足は裸足ですが、彼女はそのことをちっともおかしなこととは思いませんでした。

何かの気配を感じてふと後ろの方を振り返ると、遠くに白い人影が

立っているのが見えました。人恋しさに彼女は「おーい」と何度も呼びかけましたが、その人物には聞こえていないのか、それとも無視を決めこんでいるのか、こちらに答える様子はありません。しびれを切らした優子は、ズブズブした泥に足を取られながらも人影の方に歩いてゆきましたが、近づくにつれて、その人物は髪をざんばらにした壮年の男性らしいけれども、顔を彼女と反対側に向けて身動きひとつせずに立ちつくしており、また彼女の着ているのと同じような死者の着る白い衣装で身体を包んでいることに気づきました。

優子がすぐ後ろまで近づいても、その男性が反応したり、動いたりする気配は全然見えません。「もしもし」と声をかけてもやはり何の応答もありません。そして優子が再び「もしもし」と言いながら男性の肩に手をかけると……相手はゆっくりとこちらを振りむきました。その顔は完全にミイラ化していており、ぽっかりと空洞になった両眼、堅く噛み締められた黄色い歯、取れてなくなった鼻と耳の残骸……そういったものが彼女をまっすぐにらみつけました。

優子が悲鳴を上げることも忘れて凝視していると、男性のミイラは死装束から骨と皮と化した身体を半ばはみださせつつ、くるっと半回転するとぶっ倒れ、そのままあっという間に黒い泥の海にぶくぶくと沈んでゆきました。

と、次の瞬間、優子のまわりの泥の中から、緑色の硬い皮膚で覆われた、まるで軟体動物のそれのような細長い腕が何本となくいっせいに飛び出してきて、その鋭い爪の生えた指で彼女の両足をがっしりとつかみました。今度こそ彼女が悲鳴をあげると、まるでそれを待っていたかのように、明るい笑い声がどこからともなく響いてきました。その声は男性の声とも女性の声とも取れる美しい音楽的な声ではありましたが、大いなる自信に満ちあふれ、まるでこの世の生きとし生ける者すべての不幸を心から喜んで嘲笑っているかのようでした。

両足をつかんでいる緑色のヌルヌルした腕の力が急に強くなり、ばたばたと必死に抗うにもかかわらず優子の身体は脚、腰、そして胸と、さっきのミイラと同じように泥の中にどんどん引きこまれてゆきます。目線がしだいに低くなってゆくにつれて、狂気のような笑い声はどんどん大きくなり、しまいにはまるで割れ鐘の響きのように周囲を圧するようになりました。そしてついに顔が泥の海に沈んで何も見えなくなり、もがきながら少しでも息を長く持たせようと優子が絶望的な努力をしている間も、笑い声だけはなぜか耳に届き続けていました。

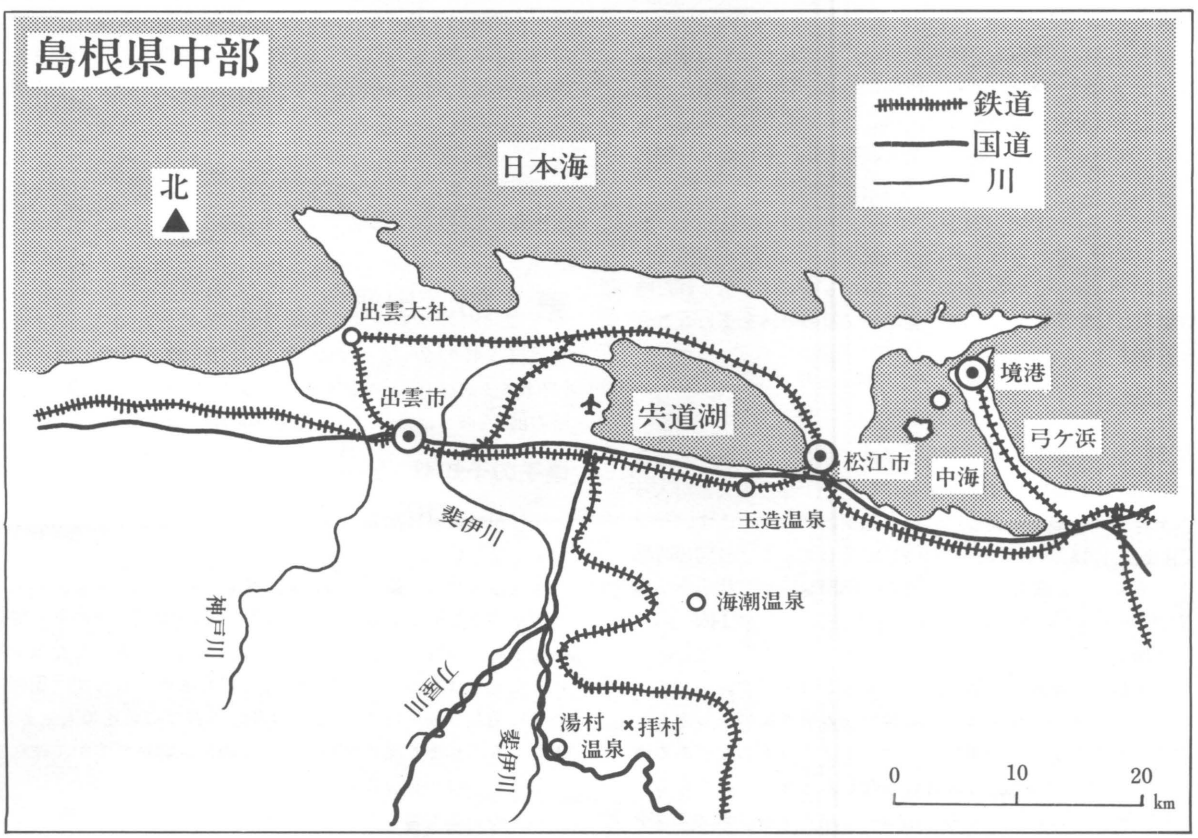
とうとう口や鼻から腐った泥がいっせいに入って来て、喉が詰まって呼吸ができなくなりました。「ああ、これで死ぬんだなあ」と、すうっと遠くなってゆく彼女の意識に、笑い声に代わってどこかからかかすかな呼びかけがするのが聞こえるような気がしました。その新たな声は狂った笑い声とはまったく違っていて、聞く者の心を安心させるような深い、落ち着いたトーンで、しかも優子にはどうしてだか非常に懐かしい、幼い昔からずうっと親しんでいた声のように思えました。しかし、それが誰の声であるかは思い出せません。死にゆく優子に、声はこうささやき続けていました。「カガミを……鏡を……ヤタノカガミの力を信じなさい……あきらめないで……頼るのです……」

暗い泥の中に沈んでゆくはずなのに、しだいにあたりが明るくなってゆきます。いつの間にか今の今まで両足をつかんでいたはずの手の群れもいなくなっています。そして、泥の圧力が感じられなくった途端、太陽のような光が周囲をさしつらぬき、優子は思わずそのまぶしさに顔を覆い……そして、目が覚めました。

この夢を見た後で、優子はＳＡＮチェックを行なわねばならず、これに失敗すると１Ｄ３ポイントのＳＡＮ値を失ってしまいます。

島根県へ：

拝村に関する情報を得るためには、どうしても島根県に行く必要があります。拝村に近い都市、松江市または出雲市が適当でしょう。島根県以外の場所では、原則としていつまで経っても役に経つ情報を得ることはできません。



島根県に向かうかどうかはともかく、探索者たちが自宅を離れて旅に出ると、地虫衆の「襲撃」はぱたりと止みます。探索者たちが敵の目をあざむいて姿をくらますために、こっそりと十分に用心して家を出るようにした場合は、あたかもそれによって敵から完全に逃れることができたかのように思いこませてやればよいでしょう。実際には、地虫衆たちは一行が出発するのと同時にヘリコプターで‘サン＝ジュスト’に先に送られています。

図書館：

大きな図書館で拝村、または拝一族について調べると、〈図書館〉に成功するたびに以下の各情報を得られます。

(1)：拝村は斐伊川の上流、国道314号線から5kmほどはずれた山奥にある集落だが、1955年に廃村となり、現在では誰ひとり住んでいない。

(2)：拝一族とは古名を男神一族とも言い、その祖先をさかのぼればオオクニヌシノミコトにまでたどれると伝えられている出雲の名家の1つである。代々、スサノオノミコトをまつる(これも歴史の古い)拝神社の宮司を勤めてきたが、1947年に火災によって一族は全滅してしまった。拝一族と拝神社に関する記述は、すでに鎌倉時代の文献の中に見ることができる。しかし、それ以前の歴史についてはまったく不明。拝神社が建てられたのは、後白河法皇の時代、つまり平治元年(1159年)から建久3年(1192年)の間頃と推定されている。

(3)：拝(男神)一族の祖先は、出雲地方の有力な豪族であったと考えられている。

(4)：斐伊川上流の深い山中には、その昔は旅人や里人に悪さをする「物の怪」が住んでいたという伝説がある。この「物の怪」は大きさは人くらいの大きさの化け者で、首がなくて頭部は直接肩にくっついており、顔はのっぺらぼうヌルヌルした緑色の硬い皮膚が全身を覆い、雷のように素早く木々の間を駆け、あるいは水中を泳いだと言う。伝承によって数が異なるのだが、やたらに長い3本または5本の腕が生えていた。また、小さなコウモリのような翼が背中に生えていたという話も残っている。仲間同士では笛のような声で会話したが、たどたどしく人間の言葉を話すこともあったと言う。

土の中、または水の中で暮らすことを好み、めったに山から出てくることはなかったが、時には家の中や畑から食べ物を盗んでゆくこともあった。けれども、こちらから襲わないかぎり、人に危害を加えることはほとんどなかったそうである。罠をしかけてもかかったことはなく、また矢で射ても死ぬことがなかった。「物の怪」は、江戸時代の終わり頃まで出没したと伝えられている。また伝承によっては、この「物の怪」を神のお使いとだとしている例もある。

(5)：出雲地方の伝説や伝承について、考古学や民俗学の知識を交えて半ば教養書、半ば読み物として書いた『神の有る国』というかなり厚い書物が見つかります。出版されたのは1923年です。この本を読むのには少なくともまる2日間はかかりますが、中に探索者たちの興味を引く次のような文章が見つかります。

手がかりVI-B参照

地方新聞社：

地方新聞社(大新聞社では駄目です)に赴いて〈言いくるめ〉あるいは〈信用〉に成功すると、資料室にある古い新聞のファイルを見せてもらうことができます。ここでは探索者は、〈図書館〉に成功するごとに以下の各情報を得られます。

(1)：昭和14年(1939年)から戦後の昭和22年(1947年)にかけて、出雲市を始めとする斐伊川流域(出雲市、簸川郡、飯石郡)で、幼い子供が次々と行方不明になる事件が起こった。9年間でいなくなった子供の数は47人にも達したが、いずれの場合にも犯人はおろか、手がかりと言うべきものは何一つ見つからず、どの事件もそのまま迷宮入りとなっている。これらすべてが同一犯人による誘拐とは考えにくく、当時は「神隠し」などという風評が立ったほどであった。

(2)：昭和22年(1947年)に拝村で起きた火災のことを報じる、次のようなごく短い記事が見つかります(当時は戦後の混乱期で、狭い紙面には載せるべきニュースがもっとたくさんあったのです)。

手がかりVI-C参照

(3)：1987年7月付の新聞に、次のような記事が載っているのが見つかります。記事に付いている写真は、米子市から15kmほど北にある境港の埠頭の風景です。時刻は陽が落ちようとしている頃で、本土と隠岐島とを結ぶフェリーと、豪華な大型クルーザーが並んで停泊しているところを撮ったものです。クルーザーの船体の真下には、確かに大きな蜘蛛か虫を思わせる黒い影が這いずっているのが写っています。明らかに人間でなく、また猿の類いでもないことはわかりますが、距離があり過ぎるために、はっきりとしたディテールまではとてもうかがえません。しかし探索者たちには、これが自分たちをさんざん脅かした緑色のヌルヌル怪物であることがすぐにわかるでしょう。

クルーザーをルーペか何かでよく調べてみることにした探索者は、〈目星〉に成功するとその船体に「ＳＡＮ　ＪＵＳＴＥ」という船名が記してあるのを発見できます。

手がかりVI-D参照

境港：

境港の港湾管理局、または境海上保安署に赴いて〈言いくるめ〉または〈信用〉に成功すると、‘サン＝ジュスト’という船のことを調べてもらえます。

‘サン＝ジュスト’は総トン数1,500トンの、個人所有の大型外洋クルーザーです。船籍は香港で、船主は「ラン・フー」なる人物とされています。1984年に最初に寄港して以来、ちょくちょく境港に姿を表しています。まったく「キレイな」船で、入国手続きなどの際にも問題が発見されたことはありません。つい2日前にも寄港し、昨日の未明にあわただしく出航したが、そのまま外洋に出る様子もなく、まだ港の沖合に停泊しているはずだと係官は教えてくれます。

弓ガ浜：

‘サン＝ジュスト’は、探索者たちが到着した時点では境港の南東およそ3km、弓ガ浜の沖合に錨を下ろしています。いかにも香港かアラブあたりの大金持ちが乗り回しそうな超豪華、かつ超大型の外洋クルーザーです。

船はひっそりとしており、人が動き回っている気配はほとんどありません。海岸から双眼鏡を使って観察するか、あるいはモーターボートなどに乗って200～300m以内にまで接近したキャラクターは、〈アイデア〉ロールと〈知識〉ロールとに同時に成功するごとに、以下の各問題点に気づきます。

(1)：公式資料では1,500トンとされているが、この船の総トン数はどう見ても2,000トン以上はありそうである。

(2)：マストにはかなり大型のレーダーのアンテナが2組搭載されているが、これらは民間のクルーザーにはまるで必要ない、ほとんど軍用と

言ってよいほどの高性能、高出力のレーダーである。アンテナのうち一方は対空用、もう一方は対水上用のように見える。
(3):船尾部にはヘリコプターの発着甲板と格納庫がある。
(4):一見したところは豪華で退廃的な外装で、娯楽設備の類いも整っているが、よく観察すると船窓の数も少なく、船体そのものは軍艦や巡視船のように無駄のない構造になっている。船体は細長く、バウ(船首)も鋭く傾斜しており、速力も相当出そうである。

さらに、この船を観察しながら〈目星〉に成功した者は、前甲板にかなりの大きさの、何に使われるかまったく見当もつかない白い箱型の物体があることに気づきます(実際には、20 mm ヴァルカン砲のカモフラージュ用のカバーです)。

船を観察している探索者たちは、1度だけ船の停泊している近くの海中に、何か濃い緑色の巨大な物体が動いたのがちらっと見えたような気がします。しかし目をこらしてそれ以上海をながめていても、もう何も怪しい物は見えません。

夕暮れまでクルーザーを監視していると、突然船の上にあわただしい動きが現れ、やがて南南西から双発の中型ヘリコプター(フランス製のシュペルピューマです)が飛来すると、点滅する誘導灯に導かれて静かに飛行甲板上に着船します。以後はどれだけ見張りを続けていようと、それ以上は何の動きも見えません。

拝村に行く前に探索者たちが‘サン＝ジュスト’に乗りこもうと企てる場合は、最初はやすやすと忍びこませ、何がしかの成果を得させてぬか喜びさせた上で、結果的には彼らの半数前後を捕らえさせ、残りはほうほうの態で逃げ延びさせるようにしてやってください。注意すべきは、‘G∴O∴T∴’は今では探索者たちを生きたままで捕らえたがっているということです。よほどのことがないかぎり、船に潜入した探索者たちが殺されてしまうことはありません(しかるにこれが、探索者の何人かがどうにか船から逃れられる理由なわけです)。

この場合、脱出に成功した探索者たちが船を離れてしばらくすると、‘サン＝ジュスト’は錨を上げてどこへともなくもの凄い速力で去って行ってしまいます。その姿は、2度と見られることはないでしょう。

サン＝ジュストの船内構造や乗員、その他の情報に関しては、このシナリオの第3部を参照してください。

拝村:

拝村に行くにはまず国道を斐伊川沿いに、出雲市からならばおよそ45 km、松江からならばおよそ40 km、南下します(地図を参照してください)。そこから国道をそれて曲がりくねった山道を6 kmほど進みますが、この道の状態は非常に悪いので、車を運転する探索者は村に着くまでに〈自動車運転〉を1回行なわねばなりません。これに失敗すると、何らかのアクシデントが生じたことになります(アクシデントの種類、影響などは、キーパーが場合に応じて決めます)。

いい加減ろくでもない道に一行がうんざりし始めた頃、目の前が急に開け、狭い谷の中に荒れ果てた寒村が現れます。

拝村には全部で30戸ほどの家がありますが、今ではどれも無人で、半ばボロボロになっています(地図を参照してください)。しかし、ちょっと手を加えてやれば、探索者たちが短期間滞在するだけなら十分にこと足りるような家も、中にはもちろん存在するでしょう。言うまでもありませんが、村には電気もガスも水道も、電話も通じてはいません。

村は長さ1 kmほどの谷の中にあり、その両側はどこまでも続く山で、一面が深い森となっています。村の中央は谷に沿って小さな川が東から西に向かって流れています。この川は、もう10 kmほど行ったところで斐伊川に流れ込みます。

人っ子一人見当たらない不気味な無人の村、ただ木々の葉を揺らす風だけが通り過ぎてゆくだけ……しかし、それでも何か得体の知れない古い「霊気」を確かにふつふつと感じる、という様なここの感触を、キーパーはうまくプレイヤーたちに表現してやってください。

地図の中にアルファベットで記した各地点の概要は、以下の通りです(さらに詳しい説明は、それぞれの地点の項を参照してください)。

現場A:村の共同墓地です。
現場B:拝神社の焼け跡です。
現場C:拝一族の屋敷の焼け跡です。
現場D:沼と小屋です。
現場E:拝一族の別宅です。
現場F:「離れ」の墓地です。

村の共同墓地(現場A):

何百年もの昔から、拝村に住む人々の共同墓地だった場所です。北側が高いゆるい斜面になっており、幾百という墓碑が階段状に立ち並んでいます。墓碑は仏式でも普通の神式でもなく、60 cm×20 cm×20 cmほどの直方体の石作りで、表面はきれいに仕上げされ、死者の名前が刻んであります。そしてどの墓碑にも、死者の名前のすぐ上には梵字に似た何かの模様が刻んであります。〈オカルト〉と〈アイデア〉ロールとに同時に成功した者は、この模様がすでにおなじみの‘G∴O∴T∴’のシンボルマーク、十の頭と十の尾を持つ竜の姿が、おそらくは時の経つうちに簡略化されたものであろうことに気づきます。

墓地はもちろん土葬です。土を1 mほど掘れば死人が出てきますが、ここには特に秘密は隠されていません。

拝神社の跡(現場B):

かなり大きな建物の焼け跡です。焼け跡に通じる道は石畳敷きになっており、途中に高さ2 mほどの2つの鳥居が立っています。これらのうち、神社に近い方の鳥居は真っ黒に塗られ、またもう一方の鳥居は緑色に塗られています。2つの鳥居の間は、10 mほど離れています。
〈アイデア〉ロールに成功すると、ここが火事に遭ったのは、少なくとも40年以上前であることがわかります。

この敷地の中ほどでは、何者かの手によってがれきの山が深くまで取り除かれており、その中ほどに地下へ通じると思われる縦穴の入り口の跡が露出しています。しかし、ここはダイナマイトのような爆発物によって完全に崩されており、中に入ることはできません。大量の土を取りのけてこの入り口を開けるためには、ブルドーザーか何かを持ってこなければならないでしょう。

がれきの山の他の部分をちょっとあさって見ると、「拝神社」と筆で大書された半ば焼け焦げた額が見つかります。額には他にも、現場Aの墓地の墓碑に刻まれているのよりももっとはっきりとした、一目見てそれとわかる十頭竜のシンボルが描かれています。

木や梯子のような十分に高いもの(3 m以上)の上に登ってこの周辺から西の方を眺めると、村はずれの森の向こうに何やら建物らしい物(現場Eの拝家の別宅です)があることに気づきます。

拝家の跡(現場C):

現場Bのおよそ2倍くらいの広さのある焼け跡です。現場Bから20 mほど離れています。火事に遭ったのは、現場Bと同じ時期です。全体的に浅く、大まかに掘り返されていますが、がれきの山はほとんどそのままです。

がれきの山を１ｍ以上掘り返し、さらに〈幸運〉ロールに成功すると、明らかに地下室への入り口らしい鋼鉄製の揚げ戸(ＤＰ 30 ポイント、装甲 15 ポイント)が見つかります。がれきを１回掘るには３～４人の人手を使ってもそれぞれまる３時間を要し、また〈幸運〉ロールに失敗した場合はこの時間を浪費してしまったことになり、また別の場所を試し掘りしてみなければなりません。

揚げ戸には頑丈な錠がかかっています。この錠は複雑かつ特殊なシリンダー錠で、開けるには通常の３分の１の成功率で〈機械修理〉に成功するか、あるいは拝一族の別宅(現場Ｅ)にいる菅原五十吉老人が持っている合鍵を使う必要があります。

揚げ戸は非常に重く(100 kg以上)、錠が解除されてもこれを上に開くにはＳＴＲ 16 ポイントに対する抵抗ロールに成功しなければなりません。

揚げ戸を開けると、中は急な螺旋階段になっており、これを 30 ｍほど下に下りると、屋敷と神社の真下に広がるかなりの規模の地下区域にたどり着きます。

地下区域：

この地下区域は、出雲王朝が滅亡した直後、この地に男神(拝)一族が逃れてきた時代(紀元前 1000 年頃)に造られた非常に古いものです。この施設に与えられた目的は大きく３つあり、そのひとつは神器のうち残されたふたつ、鏡と玉とを安全に保管すること、ひとつは暗黒の神々への信仰を細々ながらも絶やさぬように祈りの場所となること、そしてもうひとつはいつか来るべき再起の日に、地下深くに眠る出雲王朝の残骸へ至る通路となること、でした。

しかし、このうちの２番目の目的は果たされませんでした。時が経つにつれて、スサノオの祭儀のことも出雲王朝のことも一族の記憶から失われてゆき、地下区域は「神のいます聖なる場所」として頑丈な扉と錠とによって封印され、拝家のおきてとして誰であろうとここに入ることは禁じられるようになっていました。そう、夕泊麗子がやって来るまでは。

この地下区域は、土の中に埋まっている直径およそ 150 ｍ、厚さおよそ 80 ｍほどの巨大な円盤状の岩盤の中をくり抜いて造られています(無論、地下区域の中にはいっただけではこのことはわかりません)。この岩盤は人工のものです。当然ながら、通路や部屋の壁はすべて滑らかな継ぎ目のない岩になっています。

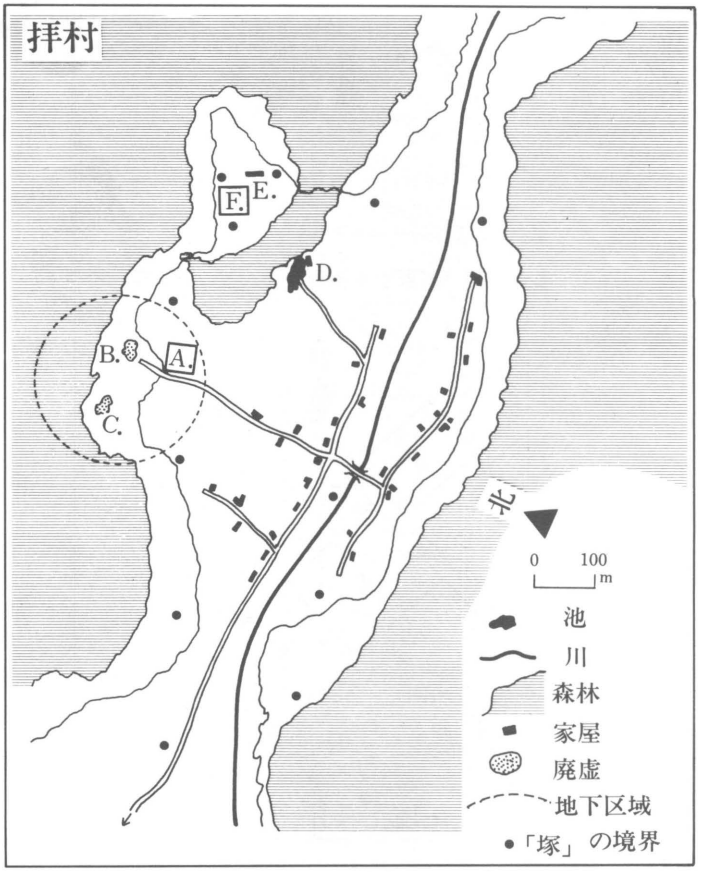
〈アイデア〉ロールに成功した者は、ここが造られたのは少なくとも１千年以上昔であることに気づきます。電灯線が上から引き込まれていますが、もちろん今では電気は通じていません。通路の壁には数ｍおきに、昔は照明を置くのに使われていたらしい窪みがあります。

地点１：非常に傾斜のきつい螺旋階段です。歩いて昇り降りする分には何の問題もありませんが、ここを駆け上がったり、駆け降りたりする際には〈幸運〉ロールを行ない、これに失敗すると最大で 30 ｍ下の床まで落下して、落ちた高さに応じたダメージを被ります。この階段を上がると、拝一族の屋敷の焼け跡に出ます。

部屋２：麗子の娘、由美の居室だった部屋です。畳敷きの和室で、見るからに殺風景な部屋ではありますが、中は非常にきれいに内装がされています。机、タンス、化粧台などが置かれ、押し入れの中には寝具が納められています。しかし、40 年以上放っておかれているため、部屋そのものも家具も埃とカビとでボロボロになってしまっています。

タンスの中には、10 代後半の少女の着るような着物がたくさんしまわれています。どれも高級な品ばかりですが、これらもすっかりボロボロになっています。

〈目星〉に成功した者は、部屋の戸口を入って右側の壁に、拳銃またはライフルによるものらしい弾痕が２つ開いているのに気づきます。また畳には、さしわたし 50～60 ㎝ほどの茶色の染みがこびり付いていますが、〈知識〉ロールに成功するとこれは間違いなく生物の、それもかなり大量の血液の痕であることがわかります。



部屋３：土蔵にも似た収納室です。部屋の中には十数個の頑丈な木箱が置かれていますが、どれもふたが開けられており、中は空っぽです。木箱は、どれも江戸時代よりも前のものです。

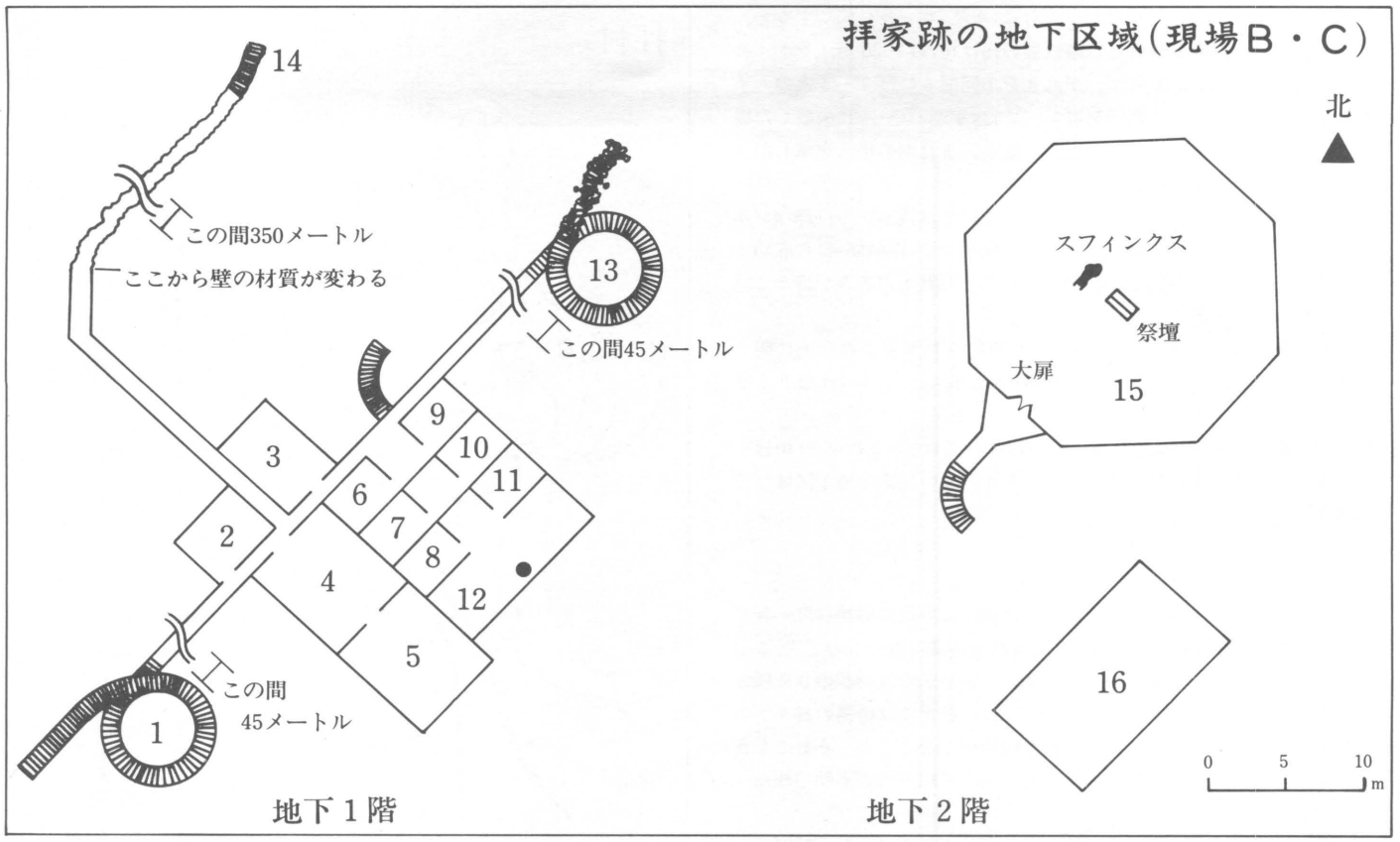
部屋４：麗子と幻一郎の研究室だった部屋です。医学や化学の実験設備や器具、薬品、それに解剖台などが整えられています。

部屋の隅には大きな本棚と、机が置かれています。本棚には医学、化学、物理学、数学関係の書物が置かれていますが、そのうちでもっとも数が多いの遺伝や優生学に関する専門書です。

机の中はすでに誰かがひっかき回した後で、重要な物はほとんど残されていません。しかし、すべての引き出しを机本体からはずして見ると、その後ろに１冊のファイルが落っこちて忘れられたままになっているのが発見できます。

このファイルは、『レポートNo.１　夕泊麗子』と題されています。無論、これは幻一郎が見つけて勝浦市の‘ブラック・プリンス’に持ちこんでいたもう１冊のファイルと対になるものです。ファイルの中身は医学や魔術、そして歴史に関する専門的な知識と、さらにさまざまな「実験」や「研究」の経過報告とがごちゃごちゃになっているもので、『No.２』と同様に、読みこなすためには〈知識〉ロールに成功してさらに〈アイデア〉ロールに失敗する必要があります。

『No.１』を読んだかどうかには関係なく、『No.２』を読んだキャラクターは、１Ｄ８ポイントのＳＡＮ値を喪失し、それと同時に〈クトゥルフ神話〉跡(現場Ｂ)につながっていますが、ダイナマイトの爆発によって、上かの成功率が６％増大します。



ファイル『No.1』と『No.2』とを両方読み終わったキャラクターは、以下のような情報を得られます。

(1)：拝一族に限らず、拝村の住人たちはそのすべてが、かつて偉大な古代出雲王朝を築いた人々の子孫である。

(2)：拝一族をはじめとする、出雲王朝の末裔である人々の身体には、人間とまったく違う異種族の血が流れている。この異種族は、姿かたちは人間のそれとは似ても似つかぬばかりでなく、知性や体力、文明、そして魔術的な能力や知識も人間よりもはるかに優れていた。

(3)：この異種族の血が拝一族、すなわち出雲王朝の建設者たちの身体に入ったのは、王朝ができる前、今から数千年以上も前の出来事であった。

(4)：このために時として、拝一族をはじめとする出雲王朝の民には、人間の姿をしていない子供……つまり異種族のそれに近い身体と精神とを持つ子供が生まれることがあった。その「変異」の度合いは、まったくのケース・バイ・ケースで、単に腰からたくさんの触手が生えているといった程度から、ほとんど人間の姿をとどめないものまで、種々雑多であった。

(5)：これら、人間の子として生まれながら異種族の身体と能力を持つ者たちは「地虫衆」と呼ばれ、拝(男神)一族に仕えていた。地虫衆は古代においてさえも滅多に生まれず、また寿命が長い割に繁殖力が小さいために、その数はそう多くなることはなく、せいぜい数百体程度だった。

(6)：王朝が滅び、あらゆる伝承が忘れ去られた後も、あいかわらず数十年に一度は地虫衆の姿をした子供は拝村でもよく生まれてはいた。しかし、そのほとんどが不憫な「化け物の子」としてすぐに闇から闇に葬り去られるか、山の奥に捨てられるかしていた。

(7)：しかし、やがてこの地にやって来た夕泊麗子は、‘銀の黄昏’の知識と魔術とを駆使し、長い研究と人体実験の末についに村で新しく生まれてくる子供たちのほとんどすべてが、地虫衆であるようにすることに成功した。それが、1930年頃のことである。

(8)：1947年の時点で、麗子が「創り出した」地虫衆の数は19体に達していた。麗子は、彼らを自分たちの忠実かつ強力な部下として思いのままに使うつもりでいた。

(9)：地虫衆は日光を嫌い、もっぱら昼間は湿った土の中で生活している。彼らの「原形」である異種族は、主に水の中で暮らしていた。

(10)：拝(男神)一族の直系の子孫は、地虫衆に命令を下すことができるが、そのためには「血族の証たるもの」およびある呪文が必要である。

優子が拝一族の由来を知った場合は、キーパーはただちに彼女のＳＡＮロールを行ない、これが失敗したら１Ｄ３ポイントのＳＡＮ値を失わせます。

部屋の隅には背の低い棚がありますが、その上には標本用の大型ビーカー２本が置かれています。どちらのビーカーも、長い年月のうちに中のホルマリンはすっかりなくなってしまい、入っている標本はカサカサにひからびています。

向かって左側のビーカーには、「標本９番　変異率20％　Ｓ11.5.4」と書かれたレッテルが貼られています。中には、妊娠７～８ヵ月の人間の胎児の標本が入っています。よく観察してみると、この胎児の腰からは10本近い緑色の曲がりくねった触手が生えていることに気づきます。

向かって左側のビーカーには、「標本15番　変異率70％　Ｓ14.9.12」と書かれたレッテルが貼られています。この中に入っているのは、地虫衆の胎児に他なりません。おおまかな身体の構造こそは人間型ですが、ひからびた皮膚は緑色でところどころに赤いできもののようなものが点在し、腰まわりにはたくさんの触手が生え、背中には翼の痕跡のようなものがあります。かぎ爪がそれぞれ５本ずつ生えた腕は細長く、さらに悪いことには左右に２本ずつ、そして背中からもう１本、合計で５本も

あります(もっとも、うち1本は乾燥して途中から折れてしまっていますが)。これを見てSANロールに失敗した者は、1D3ポイントのSAN値を喪失してしまいます。また、〈アイデア〉ロールに成功した者は、この標本は拝村に来る前に自分たちをさんざんに悩ませた、例の緑色の生物の胎児に違いないことに気づきます。

胎児の標本は時の経過と共にあまりにもひどく乾燥し、破損しているために、それが人類といかなる生物との「合いの子」であるのかまではとうてい判断することができません。

部屋5：部屋4よりも一回り狭い実験室です。部屋4が医学設備を主にしていたのに対し、こちらは化学や生物学の設備が整えられています。この部屋の中で目立つのは、全体の約3分の1の面積を占めている大きくて頑丈な机です。机の上には、それぞれ高さ60cm、直径30cmほどの黒い鋼鉄製の圧力容器が4個、整然と並べられています。各容器はしっかりと固定されており、さらに上ぶたから天井の配管に太い金属製のホースが伸びています。

容器の前には、それぞれ容器本体と接続されている電気および圧力関係の計器類が取り付けられていますが、現在ではどれもみな壊れてしまっており、これらが何を示していたのかはまったくうかがう術がありません。

4つの容器のうちひとつは、ふたがはずされて中が見えるようになっています。ふたも、容器の壁もそれぞれ厚さ5cmにも達する非常に丈夫な造りです(装甲10ポイント)。ふたの開いている容器の中には、何も入っていません。この空の容器の中身を調べて〈動物学〉に成功した者は、これらはある種の生物または有機物を飼育、あるいは培養するのに使われていた設備であることが推測できます。

空の容器の構造を調べた上で、さらに2回続けて〈機械修理〉に成功すれば、残り3つのふたのしまった容器を開けることができます。容器の内部には現在でもなお相当の圧力がかかっていますから、いずれかの〈機械修理〉に失敗してさらに自分の〈幸運〉ロールにも失敗した場合、高圧によって容器のふたが激しい勢いで吹き飛んだことになり、ふたを開けようとしていたキャラクターはこれにぶつかって4D6ポイントのダメージを被ってしまうことになります。

3つの圧力容器の中は、どれも濃い茶色の(ひどい臭いのする)ドロドロした滋養液に満たされており、さらに1匹ずつの超小型のショゴス(プチショゴス)が入れられています。

プチショゴスはどれもまだ生きていて、キャラクターが容器を開放すると、しばらく間を置いてから滋養液の中より突然飛び出してきます。それからもっとも手近にいる人間の身体のどこか(たいていの場合は頭部または手でしょうが)にその大きさに見合わぬ恐ろしい力でしがみつくと、そのままその部分の肉体をゾウキンか何かのように絞り上げ、引き裂きながら食らい始めます。

ただしこれらのプチショゴスは、麗子に与えられていた脳への「インプリンティング(刷りこみ)」によって、拝一族である優子だけは絶対に襲いません(かと言って、彼女の命令を聞くというわけでもありませんが)。

プチショゴスは、貴耶にも攻撃は行ないません。貴耶は言うまでもなく圧力容器の中に何が入っているのかを知っていますが、彼は容器の中の代物について探索者たちに警告したり、何かを示唆したりすることはしません。

身体にしがみついているプチショゴスを引き離すためには、キャラクターはSTR対STRによる抵抗ロールに成功する必要があります。

人間の身体にしがみついているプチショゴスは、以後の各ラウンドに自動的に1D4ポイントずつのダメージを相手に与えてゆきます。

プチショゴスは体長が20～30cmほどの小さいものですが、身体の作りそのものはもっと巨大なショゴスとほとんど同じです。もっとも、離れたところから一見すると、醜い緑色のアメフラシのようにも見えます。全身から細い不定形な偽足を何十本と伸ばし、絶え間なくフルフルと揺らしています。そしてこれらの偽足を用いて信じられないような速さで動き回ります。壁や天井の上でも、移動速度は床の上とほとんど変わりありません。

その他のルールに関しては、原則として普通のショゴスのそれに従うものとします。

プチショゴスをじっくりと観察して〈クトゥルフ神話〉に成功した者は、これらがショゴスの幼生、あるいは単にショゴスの身体を細かくちぎった「破片」であることがわかります。

プチショゴス No.1
STR 13　CON 28　SIZ 3　INT 3
POW 5　DEX 11　HP 16　移動 10(はねる)
武器　命中率　ダメージ
しがみつく　60%　2D6、さらに以後のラウンドごとに1D4ずつ
装甲：なし。ただし火炎や電気は通常の半分のダメージしか与えられません。銃器や近接戦用の武器は、命中しても1ポイントのダメージしか与えられません。普通のショゴスとは異なり、HPの回復能力はありません。
呪文：なし
SAN：プチショゴスを見てSANロールに失敗した者は1D3ポイントのSAN値を失い、成功した者も1ポイントのSAN値を失います。

プチショゴス No.2
STR 14　CON 31　SIZ 3　INT 2
POW 5　DEX 10　HP 17　移動 10(はねる)
武器　命中率　ダメージ
しがみつく　70%　2D6、さらに以後のラウンドごとに1D4ずつ
装甲：プチショゴス No.1と同じく。
呪文：なし。
SAN：プチショゴス No.1と同じく。

プチショゴス No.3
STR 16　CON 26　SIZ 3　INT 6
POW 10　DEX 12　HP 15　移動 10(はねる)
武器　命中率　ダメージ
しがみつく　70%　2D6、さらに以後のラウンドごとに1D4ずつ
装甲：プチショゴス No.1と同じく。
呪文：なし。
SAN：プチショゴス No.1と同じく。

部屋6～10：牢獄だった部屋です。見るからに殺風景な造りで、一方の壁にはすっかり錆ついた手かせと足かせが取り付けられています。

部屋11：部屋6～11と同じ牢獄です。ただひとつ違うのは、壁の手かせ、足かせに人骨が繋ぎとめられているという点です。人骨は衣服を着たままで、ここに入れられたまま少なくとも半世紀は忘れ去られたもののようです。骨はこぶりで、ひと目見て10歳かそこらの子供のものであることがわかります。

部屋12：牢獄の奥にあるスペースです。ここの床の真ん中には、直径1.5mほどの穴がぽっかりと口を開いています。穴の中からは、墓場の土のようなすえた臭いが漂ってきます。穴の深さは15mほどで、下は部屋16につながっています。

地点13：地点1とまったく同じような螺旋階段です。上は拝神社の焼け

ら7～8mくらいのところまで大量の土と岩によってすっかりふさがれてしまっています。

地点14：ここに通じる通路は、地下区域の他の部分と違い、明らかにごく最近(100年以内)に新しく造られたものです。この通路はゆるく傾斜しており、先に進むほどしだいに地上に近づいてゆくようになっています。100mほど進んだところで、突然、それまで滑らかな岩肌だった通路の壁が、材木で支えられているまるで鉱山のそれのようなむき出しの土壁になります(地下区域の母体である岩盤の外に出たのです)。

通路の行き止まりには短い階段があり、そこを上ったところには錠のかかった鋼鉄性の扉(DP15ポイント、装甲5ポイント)があります。この扉の錠は、拝屋敷(現場C)と地下区域とを結ぶ揚げ戸の錠と全く同じです。扉を開けると、「離れ」の墓地(現場F)に出ます。

部屋15：牢獄の前にある階段を下りると、ここに出ます。この部屋は、地下区域を構成する巨大な岩の円盤の、ちょうど中心にあたる場所に造られています。

入り口は両開きで高さ2mくらいの大きな石の扉(DP 100ポイント、装甲30ポイント)でふさがれています。この扉の表面には、細かいレリーフが彫られています。レリーフは上中下の3つの部分に分けられています。一番上の部分には、8つの頭と8つの尾を持つ巨大な竜(または蛇)が描かれており、その首の1本に1人の人物がまたがっています。竜の周囲にはたくさんの人々がいて、全員がひれふして竜とそれに乗る人物とを拝み、捧げものを差し出しています。竜にまたがる人物は太陽のような後光を放ち、その頭上には大きくデフォルメされた剣、まが玉、そして鏡が守るように浮かんでいます。剣、まが玉、鏡は、竜にまたがる人物と同様に光を放っています。

真ん中のレリーフには、上のと似ているが頭と尾が9つずつある巨大な竜が、今度はその首のそれぞれから炎を吹き出して、破壊の限りを尽くしている有様が描かれています。竜の炎によって建物や山が崩され、その胴体の下では人間が押しつぶされ、多くの人々が右往左往しながら逃げまどっています。レリーフのいちばん左には高台があり、大きな光を放つ剣を構えた人物がすっくと立ち、迫り来る竜のほうを睨みすえています。その人物の周囲には数人の人々が座っており、まるで救いを求めるかのようにその人物に向けて両手を差し出しています。レリーフの右側の地上には、まが玉と鏡とがころがっていますが、共に光は放っていません。

一番下のレリーフは、上のレリーフとほとんど同じ構図です。中央には巨大な竜がおり、周囲にはそれを伏し拝むたくさんの人々が描かれています。竜の首のひとつには、後光を放つ人物がまたがっており、またその上にはやはり光を放つ大きな剣、まが玉、そして鏡が浮かんでいます。上のレリーフと異なる点は、竜の頭と尾とがそれぞれ8本ではなく、10本だというところです。

扉の右側の壁には、30cm四方ほどの広さでそこだけ材質が茶色がかった岩に変わっている部分があります。この部分の真ん中には、2×1cmほどの大きさの楕円形の窪みがあります。この窪みをよく調べると、例の十頭竜の紋章が彫られていることがわかります。この窪みに拝一族の血統を証明するものである‘血族の証の指輪’を押しあてると、扉がゆっくりと開きます。また、もう1度指輪を押し当てると、開いている扉が閉じます。部屋の中、つまり扉の向こう側の壁面にも、これとまったく同じ仕掛けがあります。

部屋そのものは巨大な8角形で、柱はただの1本もありません。この部屋は他の地下区域と違い、真っ黒な瑪瑙のような岩によって造られています。壁も、床も、天井も、どこも同じ材質です。床全体が、ヤタノカガミの裏側と同じような「ヤタ」の紋様になっています。入り口のある面を含めて、部屋を構成する8つの壁面のそれぞれは、あたかも黒い鏡のようにピカピカに磨きこまれています。

照明の類いは何ひとつ存在しないのにもかかわらず、この大きな部屋は不気味な「黒い光」に満たされています。部屋の壁、床、天井の黒い岩自体が、鈍い輝きを放っているのです。ここの光の色は、そんなものは存在しないということが頭でわかっていても、どうしても黒っぽく見えてしかたがありません。四方八方から浴びせられる黒い光が、また壁によってあたりにちらちらと乱反射され、さらにそれが床の複雑怪奇な「ヤタ」の紋様を非現実的に浮かび上がらせるので、ここに長い時間いるとだんだん頭痛がしてきたり、気持ち悪くなったりしてきます。この部屋の中に10分間いるごとに、各キャラクターはSANロールを行なわねばならず、これに失敗すると1ポイントずつのSANポイントを喪失してしまいます。

部屋の中央には、大きな祭壇がすえられています。この祭壇は手前側の低い方と向こう側の高い方の段違いになっています。祭壇も部屋と同じ黒い瑪瑙のようなスベスベした岩でできています。祭壇の低い方は2m×1mほどの広さで、恐ろしく大量の血液が乾いたものが一面にこびりついています。

高い方は低い方と30cmくらいの段によって区切られています。大きさは同じく2m×1mほどですが、それぞれヤタノカガミ、アマノムラクモノツルギ、そしてヤサカニノマガタマがぴったり収まるように作られた3つの窪みが並んでいます。

祭壇を2つの部分に分けている段には、左から右に向かって見たこともない文字で短い文章が彫り付けられています。これは、古代出雲王朝で使われていた文字です。〈古代出雲文字読み書き〉に成功した者は、これを読むことができます。ここにはこう書いてあります。「血筋を引き、証を持ちたる者、3つのうちの1つを捧げて唱えよ、大いなる暗き神、われらが父なる神の御名を。さすれば、眠れる故郷への道は開かれん」。これに関しては次の“祭壇”の章を参照してください。

部屋の入り口から見て祭壇の左側には、台座に乗った大きな顔のない、黒いスフィンクスの像があります。スフィンクスは翼をたたみ、そののっぺりとした顔面は下の床の方にまっすぐ向けられています。

この部屋の中で《門の発見》呪文を唱えた者は、部屋の内部に《門》が存在することに気づきます。また、〈クトゥルフ神話〉に成功した者は、この大きな部屋全体が1つの《門》であることを見い出します。しかし、この《門》がどこに通じているかまでは、わかりません。

部屋16：上の部屋12と縦穴でつながっている部屋です。この縦穴以外には出入口の類いはいっさいありません。当然、下りるにはロープや縄梯子などが必要です。この部屋は、夕泊麗子が誘拐してきて、実験材料や生け贄に使った子供たちの死体の捨て場所にしていたところで、都合40体以上の死体がところ狭しと放り出されています。

これらの死体はどれも、十歳前後の子供のものです。ほとんどの死体は完全に白骨化していますが、中にはミイラ化しているしわしわの死体もいくつかあります。

死体の損傷の程度はどれもさまざまで、頭蓋骨をノコギリでくり抜かれているもの、全身を丹念にバラバラにされているもの、かなりの高熱あるいは高圧電流によって黒焦げになっているもの、など実にバラエティに富んでいます。

ここの骨の山を見てSANロールに失敗したキャラクターは、ただちに1D3ポイントのSAN値を喪失してしまいます。

祭壇：

部屋15の祭壇は、この部屋そのものを《門》として作動させるためのスイッチです。この祭壇の前で3種の神器のどれかを頭上に掲げ、指に拝一族の‘血族の証の指輪’をはめて「スサノオノミコト」の名を唱える

と、その瞬間、部屋の中にいた者全員が古代出雲王朝のエネルギー集積器の内部に瞬間移動させられます。この瞬間移動は普通の《門》による転送と考え、1ポイントのMPと1ポイントのSANの消費を必要とします。

エネルギー集積器についてはシナリオⅧに詳しく説明してありますが、現時点においては、この施設は拝村の数十km北方の宍道湖の湖底に沈んでいます。よって、瞬間移動したキャラクターたちは、いきなり水と泥の中に投げ出されることになります。この驚きから、キャラクターたちはまずSANロールを行なわねばならず、失敗すると1D6ポイントのSAN値を失います。ついで、行き先が水中であることを知っていて身構えていたのでないかぎり、自動的に溺れ始めます。出現したのが建物の内部なので、泳いで湖面まで浮上することは、まず不可能です。

瞬間移動してから遅くとも6ラウンド以内(つまり言葉を発音できるだけの空気が残っているうちに)に、《門》を作動させたキャラクターが再び神器を掲げながらスサノオノミコトの名を唱えれば、転送された全員がもと通りに部屋15に帰って来ることができます。

アクアラングなどを装着して《門》を作動させれば、湖底でも調査を行なうことはできるでしょう。この場合、キーパーはシナリオⅧの説明を参照しながらプレイを進めてください。けれども、今の時点でエネルギー集積器を調べても、ほとんど得られるものはないでしょう。

現場D(沼と小屋):

村から森へと続く細い道は、森はずれに広がるじめじめした沼地で途切れています。沼の大きさはおよそ50×25mです。沼の端には、かつては薪小屋か納屋に使われていたらしい小屋がありますが、もうすっかり壊れ、建物の半分ほどが、しだいに広がっているらしい沼の中に落ち込んでしまっています。

沼の森の側の岸辺には、高さ2mほどの大きな板状の岩が立っています。これを調べて〈地質学〉に成功した者は、この岩は供養塔や庚申塔など、日本で古くから宗教的な碑を造るのに使われている緑泥片岩でできているが、この鉱物は関東の特産で、この地方では極めて珍しいということがわかります。岩は全体が泥で真っ黒に汚れていますが、水などできれいに泥をぬぐってやると、下から岩の表面に刻んである漢字の列が現れます。これは《古きものどもとの接触》呪文です。これを読んで自らのINT×5のロールに成功したキャラクターは、この呪文を習得することができます。

この沼は、実際には拝村に住む地虫衆の、地下に広がる棲み家への出入口です。沼の真ん中あたり、もっとも深い底の土には、直径が1m足らずの穴がいくつも開いていて、そのそれぞれが地下へ続く長いトンネルになっています。

沼の深さは最大で5～6mです。魚の類いはほとんど見当たりませんが、ヒルは腐るほど巣食っています。水はいつも茶色く濁っており、アクアラングを付けて潜っても、視界は50cmもありません。

地虫衆のトンネルは、拝村の全域(もちろん拝家の地下区域の部分は除きますが)に、それこそ網の目のように広がっています。村中に点在する「塚(次の項を参照)」もこのトンネル網に通じていますが、ここはもっとも重要なメインの出入口なのです。

けれどもシムーンの命令によって、探索者たちが村にいる間は、地虫衆はできるかぎり沼を利用することを避けます。地上に出なければならない場合は、彼らは塚を通って現れます。ですから、おざなりの調査では、この沼に何か秘密があることを発見することはできません。

また、このシナリオが終了した後、地虫衆を呼び出す何らかの必要にかられた場合は、この沼のほとりで《古きものどもとの接触》呪文を唱えれば、ものの数分もすると彼らのうちの1体が水面に顔を現すでしょう。

塚とトンネル網:

地図中で「●」記号で現されているのは、拝村に点在する「塚」です。これらの塚は高さ1mほど、基部の直径が2mほどの円錐台状で、土を盛り上げて作られたものです。一見すると、アリ塚を思わせます。塚を見て〈知識〉ロールに成功した者は、これらは恐らく自然にできたものではなく、昆虫か何かの生物が築き上げたものであることがわかります。

塚を構成している土はしっかりと押し固められているようで、結構丈夫な作りです。ところが、塚の上部に乗ったりすると、足がそこの土を踏み抜いてしまいます。塚の中はがらんどうになっているのです。

塚の上部の土は、厚さが30cmほどで、その下には、直径50～60cmほどの地下に通じるトンネルがあります。トンネルをよく観察して〈目星〉に成功すると、その壁面に東京の貴耶のマンションで見たのと同じ、緑色の分泌液がごくわずかながら付着していることに気づきます。トンネルの中は、たとえその塚が沼や河から相当離れた場所にあるものでも、じとじとと水っぽく湿っています。

塚は、地虫衆がこの村の地下に築いたトンネル網の出入口になっています。探索者たちがあえて塚の中に潜ってみると、10mくらい進んだところでトンネルは下に落ち込み、水で満たされるようになります。水中用の装備を付けてまだその先に進もうとするような探索者は、恐らく身動きの思うように取れないところを大勢の地虫衆に襲われて、そのまま捕らえられてしまうことになるでしょう。

地虫衆は、拝村の地下に広がる複雑なトンネル網に住んでいます。彼らの地下の住居は、そのほとんどが水で満たされています。よって、地虫衆と戦うには大量の毒物をトンネルに流しこむなどが有効でしょうが、このような場合は彼らはすぐに土を崩してトンネルを切断してしまうので、全滅させることはまず不可能です。しかも、彼らには通常の毒物ではまったく効果がありません。

現在、村とその周辺には、全部で131体の地虫衆が住んでいます。探索者たちが村にいる間は、なるべく目立った行動は取るなとシムーンに言い付けられていますが、昼夜の区別なく、常に2～3体の地虫衆が一行をどこからともなく監視しています。

言うまでもなく、探索者たちに気づかれて追跡されたりすると、地虫衆は川、沼の中、あるいは塚のトンネルに逃げこんであっと言う間に姿を消してしまいます。

地虫衆(小型の奉仕種族):

地虫衆の歴史については、“補追資料”の中の“地虫衆の歴史”の章を参照してください。

描写:地虫衆は、人間と‘古きものども’の精神と肉体とを合わせ持つ「合いの子」の生物です。身長は1mから大きいものでも1m30cmほどで、体重は30～40kg程度です。だいたいの形は人間に似ていますが、肩のあたりからは3本、もしくは5本の腕が生えています。腕の数は、個体によって異なります。腕は人間のそれと同じように関節を持っていますが、異様に長く、また蛇腹のあるホースのような外見で、およそ80～120cmにも達します。手の先にはこれも細長い5本の指が付いています。きゃしゃな外見にもかかわらず、地虫衆の腕の力はかなり強力です。

全身の皮膚は緑色で、ミミズの体表を思わせる細かいひだが一面にあり、常に湿っています。顔は一面しわしわで、小さな両眼はだらんとたれ下がる肉ひだの間にほとんど埋没してしまっています。口は大きく、顔の端から端まであると言ってもよいほどです。唇は厚く、また緑色の

身体と対照的に真っ赤で、いつもにやりと笑っているかのように歪められています。口の中には針のように細く、鋭い歯がずらりと並んでいます。耳はありません。

足は2本ですが、まるで退化しているかのように縮まった代物で、関節も、指もなく、海棲動物のヒレのように見えます。長さは30㎝余りです。

腰に当たる部分を囲むように、四方八方に十数本の触腕が突き出しています。触腕もやはり緑色で、ヌラヌラしています。

背中には、小さな翼状のものが1対生えていますが、もちろんこれを使って空を飛ぶことはできません。

移動する時は、原則として足は用いず、長い腕を忙しく動かしながら走ったり、木に登ったり、あるいは水中を泳いだりします。ごく短時間ならば2本足で立って歩けないこともありません。

地面に穴を掘り、集団で地下または洞穴に暮らすことを好みます。太陽の光を非常に嫌がりますが、それを浴びることによって死んでしまうというようなことはありません。身体中から、腐った土と腐ったチーズとを混ぜこぜにしたような臭いをぷんぷんさせています。

水陸両棲ですが、生命力が強く、水がなくても十分に生活してゆくことができます。また、極端な乾燥や低温、高温の環境に投げこまれた場合は、新陳代謝を低下させて身体を冬眠に似た条件に落とし、乗りきります。

長くて強力な腕を利用して、木登りも上手に行なうことができます。樹木、岩壁、家の天井からさかさまにぶら下がることなど朝飯前です。

固有の言語を持っているようですが、カタコトでなら人間の言葉も話すことができます。聞き取るだけならば、人間の言葉を十分に理解します。また、しわしわの顔をさらに歪めながら、クスクスまたはヒーヒー、ホーホーという声で笑うことを好みます。

《古きものどもとの接触》呪文を用いて、彼らとコンタクトを取ることができます。

注意：地虫衆は、1戦闘ラウンド中に3組のかぎ爪、あるいは1組の歯で攻撃を行なうことができます(簡単のため、腕が5本ある個体でも同時に攻撃に使用できる爪は3組に限るとします)。

歯による攻撃が成功したら、地虫衆は相手の身体にがっちりと噛みついたことになります。地虫衆に噛みつかれたキャラクターは、血を吸われていることになり、以後の各ラウンドに1ポイントずつのＳＴＲ値を喪失してゆきます(このＳＴＲ値は、ＨＰの場合と同じ割合で回復し得ます)。噛みついている地虫衆を引き離すためには、キャラクターはＳＴＲ対ＳＴＲの抵抗ロールに勝たねばなりません。噛みついている地虫衆と噛みつかれている相手とが相互に行なう攻撃の成功率は、通常より20%ずつ向上します(ただし、このような場合に攻撃できるのは近接戦用の武器のみです)。

原則として、腕を3本持つ個体と5本持つ個体とは能力値その他で区別していません。差は、外見に限るものとします。

基本能力値		平均値
ＳＴＲ	2Ｄ6＋6	13
ＣＯＮ	3Ｄ6＋12	22～23
ＳＩＺ	1Ｄ6＋5	8～9
ＩＮＴ	1Ｄ6＋6	9～10
ＰＯＷ	3Ｄ6	10～11
ＤＥＸ	3Ｄ6＋6	16～17
耐久力		14～15
移動	9／10(泳ぐ)	

武器	命中率	ダメージ
爪(3回)	50%	1Ｄ6＋1
歯(1回)	20%	1Ｄ6＋ＳＴＲの吸い取り1ポイント

装甲：表皮による3ポイント。

技能：泳ぎ　100%、回避　50%、隠れる　70%、聞き耳　80%、忍び歩き　70%、登はん　90%

呪文：なし

ＳＡＮ：土蜘蛛衆を見てＳＡＮロールに失敗してしまったキャラクターは、1Ｄ6ポイントのＳＡＮ値を喪失します。また、ＳＡＮロールに成功したキャラクターも、1ポイントのＳＡＮ値を喪失してしまいます。

シナリオで使用できる地虫衆：

	No.1	No.2	No.3	No.4
ＳＴＲ	12	13	12	12
ＣＯＮ	21	29	21	25
ＳＩＺ	9	6	8	8
ＩＮＴ	10	9	12	11
ＰＯＷ	12	8	13	8
ＤＥＸ	20	15	17	16
ＨＰ	15	18	15	17
爪攻撃	50%	65%	45%	65%
ダメージ	1Ｄ6＋1	1Ｄ6＋1	1Ｄ6＋1	1Ｄ6＋1
歯攻撃	30%	15%	20%	35%
ダメージ	特殊	特殊	特殊	特殊

	No.5	No.6	No.7	No.8
ＳＴＲ	8	11	10	13
ＣＯＮ	19	20	23	20
ＳＩＺ	6	8	9	9
ＩＮＴ	9	7	10	11
ＰＯＷ	8	8	12	5
ＤＥＸ	20	16	20	21
ＨＰ	13	14	16	15
爪攻撃	60%	60%	50%	40%
ダメージ	1Ｄ6＋1	1Ｄ6＋1	1Ｄ6＋1	1Ｄ6＋1
歯攻撃	20%	20%	15%	30%
ダメージ	特殊	特殊	特殊	特殊

	No.9	No.10	No.11	No.12
ＳＴＲ	12	12	12	14
ＣＯＮ	24	27	20	23
ＳＩＺ	11	8	7	6
ＩＮＴ	5	12	10	7
ＰＯＷ	18	10	13	16
ＤＥＸ	18	14	*16*	*19*
ＨＰ	18	18	14	15
爪攻撃	50%	45%	65%	60%
ダメージ	1Ｄ6＋1	1Ｄ6＋1	1Ｄ6＋1	1Ｄ6＋1
歯攻撃	25%	20%	15%	35%
ダメージ	特殊	特殊	特殊	特殊

拝一族の別邸(現場Ｅ)：

村はずれの森を抜けると、忽然と空き地が開けます。空き地は三方を山の傾斜面、一方を森に囲まれており、古ぼけた洋館が建ち、そのそばには見捨てられたようなこじんまりとした墓地があります(地図を参照)。

洋館と墓地との周囲には、まるでこれらを守っているかのように例の土で築かれた「塚」が３つも存在しています。

洋館は、だいたい50年以上前に建てられたもののように見えますが、まったく和風に妥協したところはなく、純粋な２階建の西洋建築です。とても粋で清楚な造りで、かつては気持ち良く住めたであろうことがうかがえます。建物自体はかなり古びてはいますが、見たところ破損しているとこはなく、良好な状態です。建物の周囲には、人の胸の高さまで雑草がぎっしりと生い繁っていて、道などはもう見分けもつきません。

電線の類いのまるでないところを見ると、そもそもこの館には電気が通っていなかったことは明らかです。

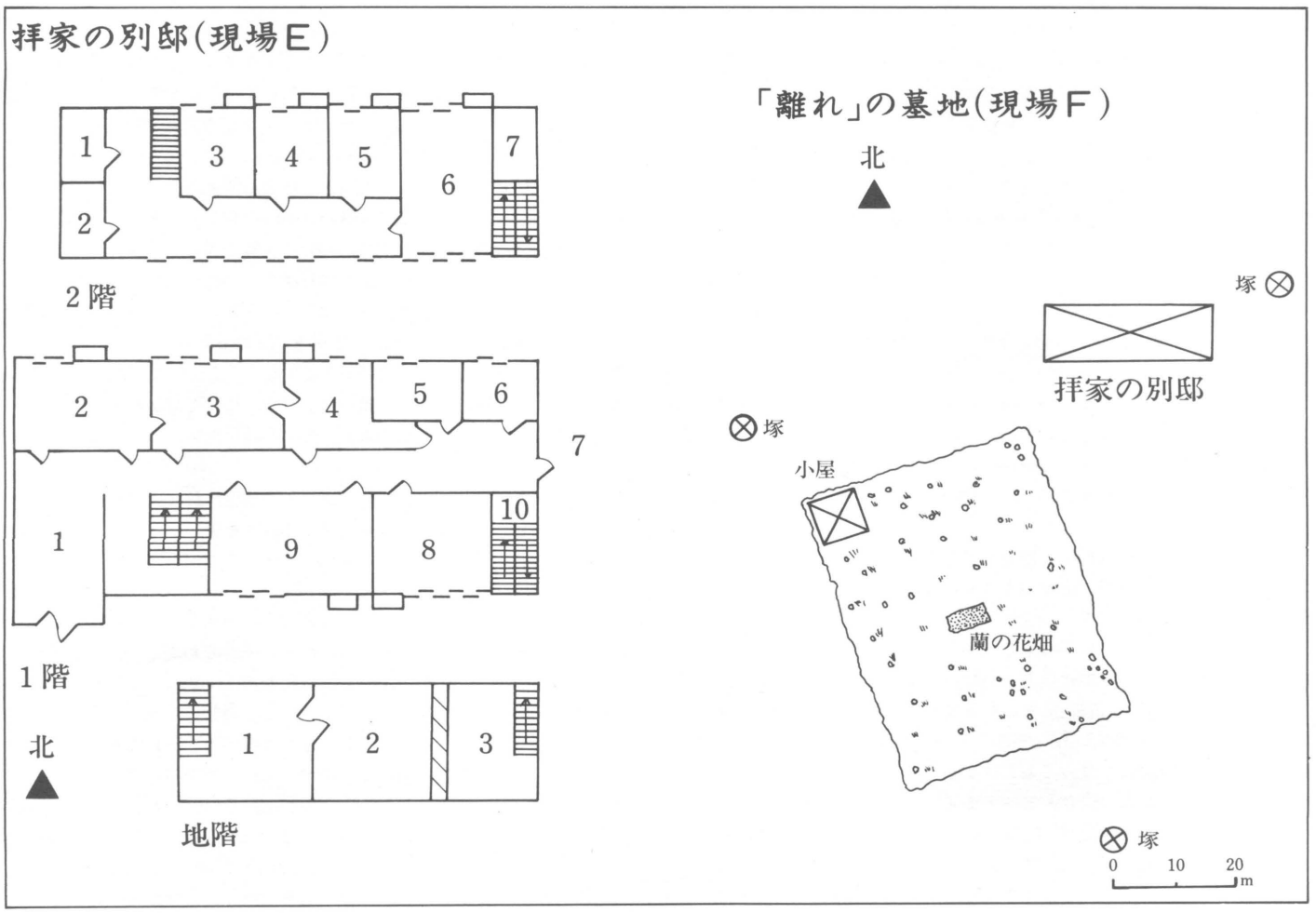
探索者たちがウロウロしていると、突然、誰もいないと思っていた館の扉が開き、ボロボロの洋服をまとった１人の老人が外に出てきます。老人は、視力がとても弱いらしく、しばらく両の目をしばだたかせていますが、やがて探索者たちに気づくと近寄って声をかけてきます。老人は、「ああ、御客様たちか。この頃は御客様もあまりなかったものでなあ……まあ、上がってゆっくりとなされ。」と言って一行を館の中に招き入れます。探索者たちの武器や装備、またどういった人間でどこから来たなどということはいっさい気にしない様子です。

この招待に応じると、彼は探索者たちを丁重に応接間に通し、「すぐにお茶を運んできますからな。で、お客様たちはいったいお嬢様のお友達で？　それとも旦那様の御知り合いで？　お嬢様に御用がおありなら、ちょっとばかし時間が悪かったですな。お嬢様はずっとお出かけになられているし、旦那様は……ええっと、旦那様はどこにおいでだったかの？　旦那様をお捜しして来ねば……」などとブツブツつぶやきながら部屋を出て行きますが、もうそれっきり探索者たちのことは忘れてしまったらしく、戻ってはきません。

菅原五十吉老人：

男性、78歳。この老人は、名を菅原五十吉(いそきち)と言い、拝村に残った事実上最後の(人間の)住人です。彼は若い頃から拝家に仕え、夕泊麗子のおぞましい実験や儀式にも献身的に協力してきました。昭和17年(1942年)に召集され、満州の関東軍に配属された彼は、昭和20年の敗戦と共にソ連軍の捕虜となり、ずっとシベリアに抑留されていました。やっと帰国したのは1951年のことでしたが、彼が拝村に帰って来た時にはすでに麗子を始めとする拝一族は滅亡し、屋敷も神社も焼け落ち、ひと足早く復員して来た最後の生き残りである幻一郎も、廃墟からヤタノカガミを回収して、すでに村を去って行った後でした。

このショックでもはや完全に頭がおかしくなってしまった彼は、そのまま村に暮らし続けてきました。やがて昭和27年(1952年)になると、拝一族と出雲王朝の永遠の僕たるべき自分の宿命を悟った稲田　修が、５



歳に成長した拝　由美の忘れ形見、蘭子を連れて拝村に帰ってきました。そこで、五十吉は拝の別宅に暮らし始めたこの２人に仕え、蘭子を育て上げました。

そして昭和40年(1965年)、18歳を迎えた蘭子は、義理の父でありまた仇でもある修の生命をその意志に従って絶つと、そのまま修業のために日本に別れを告げました。以後、彼女は２回しかこの村に戻って来てはいません(最初に「里帰り」をした際に、彼女はシムーンを地虫衆の間に見いだしたのです)。

その後も、五十吉は拝村と館とを守ってずっと１人で暮らし続けてきました。彼の食料などの世話は、すべて地虫衆が焼いてやっています。

少し彼と話して〈心理学〉に成功すればすぐにわかることですが、五十吉老人は完全無欠な狂人です。と言っても狂暴性があるとか、邪悪であるとかいうわけではありません。彼の時間感覚は歪んでしまっており、10年前と昨日の区別もあやふやになっているばかりでなく、記憶もところどころが欠落しており、話をするたびに細かい描写がまったく食い違ったりします。彼は、今でも自分が修と蘭子と共にこの館で暮らし続けているものと信じ込んでいます。彼の記憶の中の「お嬢様(蘭子)」は、ある時はほんの５,６歳の愛らしい少女だったり、またある時は17,8歳の美しい乙女だったりします。彼女について訪ねられると、「お嬢様はちょっと出て来るとお言いになって先ほどお出かけになったので、もう間もなくお戻りになる」などと答えます。

また老人は、稲田　修がすでに死んでしまっていることを理解しておらず、また絶対に理解しようともしません。しかしどこにも彼の姿が見当たらないので、老人は何かと言うと「旦那様」を捜して館の中や村中をウロウロします。たとえ修の遺体を見たとしても、五十吉老人は彼をあたかも生きている者のように話しかけ、扱うでしょう。

五十吉老人は、探索者たちに特に害を与えるような真似はしません(ただし、「離れ」の墓地の拝一族の墓をあばこうとした時だけは別です)。それどころか、一行の存在をともすれば忘れてしまったり、または無視してしまったりするでしょう。それどころか、時には彼は一行の中の誰かを蘭子や修と勘違いしたりもします。

彼の話は、いかにも参考になりそうでその実はほとんどがどこか間違った情報や、歪んだ情報です。キーパーは、この点を十分に踏まえて情報的な「ミスディレクション」として彼を操り、探索者たちを惑わしてやってください。

無論、五十吉老人は‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の組織やその目的、また「フェニックス」の正体に関しては何も知りません。

地虫衆に関しても、彼は連中が自分の世話をしてくれているということ、あまり認識していません。時には「友達」といった形容で彼らについて何か語るかもしれませんが、基本的にこの憐れな老人は、この村には自分と「お嬢様」と「旦那様」の３人しか住んでいないと信じているのです。

とは言うものの、彼は稲田　修から《古きものどもとの接触》呪文を教えてもらっているので、沼地の方に言って地虫衆にこの呪文を使って呼びかけることもあります。

五十吉老人が知っている事の中で、真に役に立つものはただひとつ、拝一族の血族の証である指輪のありかだけです。しかし「血族の証」とか言っても駄目で、必ず「指輪」はどこだと尋ねなければなりません。そうすれば老人は、「指輪は２つあって……１つはホレ、あんた方も見てわかるだろうがお嬢様がはめておられるし、もう１つは今でも修理様がお持ちになっておられる。」などと答えます。

また彼は、拝屋敷(現場Ｃ)の地下区域へ通じる扉の鍵を持っています。老人は、常にこの鍵を肌身離さずに持ち歩いています。無理矢理に取り上げようとすれば、老人はすかさず鍵を飲み込んでしまいます。穏便に鍵を入手するには、探索者は自分が稲田　修または蘭子であると(短時間ながら)彼にたくみに思いこませなければなりません。これには、〈言いくるめ〉と〈精神分析〉とに同時に成功する必要があります。

五十吉老人は、生活に必要な物こそ地虫衆が用意してくれるもの、衣服を替えたり、身体を洗ったりなどはほとんどしないので、着ているものはボロボロ、髭もぼうぼうとしています(髪の毛はありません)。白内障で視力は非常に低く、目の前にいる人間の顔の区別もあまりつかないほどです。身体は小太りで、(この環境にもかかわらず)栄養状態は良いらしいことが一目でわかります。

菅原五十吉

STR　10　CON　13　SIZ　9　INT　10　POW　6
DEX　9　APP　5　EDU　8　SAN　0　HP　11
技能：応急手当　40%、クトゥルフ神話　20%、日本語読み書き　40%、ライフル　15+基本値
呪文：古きものどもとの接触、ヴールの印

別邸の構造：

拝家の別邸の構造は、次のとおりになっています。

１階：

部屋１：玄関です。正面扉は、樫の木で作られた非常に立派で頑丈なものです。扉の横には「拝」と書かれた表札が下がっています。また扉の上には、拝神社にあったのと同じような例の十頭竜の紋章が、誇らしげにかけられています。

部屋２：応接間です。中の様子は特に変わったところはありません。昼間この館を訪れた探索者たちは、まず五十吉老人にここに通されます。この部屋に限らず、館には電気器具の類いはほとんどありません。暖房は暖炉ですが、もう10年以上も使われたことがないのが明らかです。家具や床の上にも、埃が積もりまくっています。

部屋３：食堂です。中央は10人前後の会食用の長いテーブルが置かれています。朝、昼、晩と、日に３階の食事時になると五十吉老人は機械的にこのテーブルの上にきっかり２人分の食器１式を並べ、自分はまるで食事の給仕でもしているかのようにしばらくの間テーブルの横に立っています。それからまた、彼は食器類を片づけ始めます。毎日これの繰り返しですが、時にして彼は食器を並べるのをすっかり忘れてしまったり、また皿やスプーンなどを運んでいる途中に落としてしまったりします。床に落ちた食器類はそのまま拾われもせず、放って置かれます。床の上には、20枚近い割れた皿を始めとする食器類が無造作に散らばっています。

部屋４：台所です。石油式のレンジなどの調理器具、食器戸棚などがあります。五十吉老人は、ここから食堂へ食器を運び出してゆきます。食器戸棚は開きっぱなしで、ここの床にはそれこそ何百という食器類がうず高く(かつ秩序なく)積み重なっています。

部屋５：召使い用の寝室です。五十吉老人は現在もここで寝泊りしています。この部屋で目につくものは汚れたシーツのかぶさったベッドがひとつくらいで、他には興味深いものは何もありません。

部屋６：召使い用のバスルームです。ここをのぞいた探索者は、はからずも驚くでしょう。この大して広くもない部屋の、それこそ床から天井まで、果ては便器や浴槽の中までもが、缶詰や真空パックの食品、レトルトパウチ食品の容器でぎっしりなのです。どの食品もきれいに食べ尽くされています。生ゴミの臭いにめげずにこれらを調べてみた探索者は、底の方に埋もれているゴミはだいたい1965年以降のもので、また山の上の方にあるゴミはまだ新しく、中には今年製造されたものもあることに

気づきます。容器はどれも保存がきく食品ばかりです。

この部屋を出て左のところに、館の横に出る通用口があります(鍵はかかっていません)。

地点7：通用口を出てすぐの場所には、上に黒いビニールシートがかぶせられた何かの山があります。シートをめくって見ると、これはバスルームにあったのと同じような、ただしこちらはまだ包装が破られていない様々な保存食の類い(だいたい50～60食分あります)です。どれも今年中に製造されたものばかりです。これらの食品をよく調べて〈目星〉に成功した者は、貴耶のマンションで見たのと同じ例の緑色の粘液がごくわずかながら付着しているのを見い出します。

部屋8：居間です。南側の壁には大きなガラス戸があり、太陽の光を十分に採取できるように設計してあります。東側の壁には窓はなく、スタインウェイのグランド・ピアノが寄せて置かれています。その他には、居間にありきたりの、しかし上等な家具の類が色々とあります。非常に快適に過ごせる居間であることを除けば、特に秘密はないように見えますが、これは大きな間違いです。

ここに少なくとも3回以上出入りして自分のPOW×1のロールに成功した者は、この部屋の「何か」がどうもおかしいことに気づきます。しかしそれがどういった類いの異常であるかまではわかりません。

廊下に出て、まずこの部屋と隣の図書室との境をスタート地点として、そこから廊下の東端(通用口の場所)までの距離を歩幅で計ってみます。次に、この部屋の中で西の壁から東の壁までの距離を同じように計ってみると、こちらの方がおよそ2mだけ短いことがわかります(つまり、東側の壁の向こうに隠し部屋があるわけです)。

部屋9：図書室です。3方の壁がすべて作り付けの本棚になっています。ここには、およそ2万冊にも達する書物が収納されています。書物のジャンルは、非常に多彩で、まさに非常に機能的で小型の図書館そのものです。探索者たちは、遠野の瑠璃音の家のコレクションを思い出すでしょうが、ここのはあれよりもさらに系統的で、無駄というものがいっさいありません。邪悪な書物や魔道書の類いも、まったく置かれていません。

部屋の中央には大きなデスクが1つあり、それを挟んだ両側にそれぞれ椅子がひとつずつ置かれています。

ここの蔵書をひと通り見渡して〈図書館〉と〈アイデア〉ロールとに同時に成功した者は、ここがまるで1人の人間に、それこそありとあらゆる知識と情報、そして教養を系統的、合理的に授けるために用意された教育施設のようであることに気づきます。

さらに、ここの書物をまる1日以上かけて調べて、〈図書館〉と〈古文読み書き〉とに別々に成功した者は、以下のように遠く神話の時代から現在に至るまでの拝一族の家系図を書き出すことができます。

手がかりVI-E参照

部屋10：「隠し部屋」です。1階からこの部屋に入ることはできません(壁をぶち壊せば別ですが)。この部屋には、2階の部屋7から地階の部屋3に通じる狭い階段があります。

2階：

部屋1：バスルームです。特に変わった点は何もありません。

部屋2：物置です。様々な道具類、ガラクタが収納されていますが、探索者たちの興味を引くようなものは何一つありません。

部屋3：寝室です。寝具はきちんと片付けられており、かつて人がここで暮らしていたことを示す痕跡は何もありません。

部屋4：部屋3と同じような寝室です。ただしこの部屋の小机の上には青磁器の花瓶があり、もうすっかり萎れてしまった黄色い蘭の花がさし

てあります。
部屋５：部屋３と同じような寝室です。怪しいものは何ひとつありません。ただし、この部屋には隣の部屋６に通じるドアがあります。
部屋６：アトリエです。窓は、南側と北側の壁にあります。南の窓の下には、デスクが置かれています。デスクの中に入っているのは、もっぱら油絵の道具類、絵の具とかパレット、絵筆などです。部屋の北側には、大きな画架が立てかけてあります。床は木板が剥き出しで、絵の具が飛び散っています。部屋には他にも小机、静物の類いが置かれています。この部屋のあらゆる壁には、それこそ20枚にも及ぶ様々なサイズの油絵が架けられています。どの絵も、同一人物の手によることは一目瞭然であるばかりでなく、題材も同じ、１人の美しい少女の肖像画です。描き手は、モデルの少女がまだ小さい頃からずっと年を追ってその姿を描き続けていったらしく、５，６歳の時分のものから、10代後半であろうものまで、年齢は色々です。これらの肖像画には、どれも「Ｏ．Ｉ．」というサインが記してあります。最も古い肖像画に記されている年月日は「1953.10.12」です。
“ブルーシャドウ”の冒険に参加した探索者ならば、これらの絵のモデルの少女が、山梨の幻一郎の屋敷にあった古ぼけた写真に写っていた美少女とそっくりであることに気づくでしょう。また、由理や優子にも、どことなく面影が似ています。

どの絵も腕前の方はかなりのものですが、これらの中で文句なく最も出来が良く、傑作と言えるのは、「1965．2．2」と記されている時代順では一番最後に当たる等身大の肖像画です。ここに描かれている少女は17,8歳になっていますが、そのすらりとした姿はもはや単に美しいというばかりではなく、凛として、何か近寄り難い高貴で神秘的なオーラといったものをはっきりと現しています。その透き通ったまなざしには、とてもこの年齢の少女には考えられないほどの落ち着きと知性、そして生まれながらに万人の上に立つことを宿命づけられている帝王のような風格がうかがえます。ただ、この絵をじっと見つめた者は、彼女の美しい姿の裏にとてつもなく巨大で暗い(邪悪というわけではないのですが)「意志」と「運命」の力を感じ、はからずも圧倒されそうになります。まるで、もう間もなくサナギからかえり、麻薬のような毒を含んだ鱗粉をばらまきながら、世界中をその大きな翼で包みこもうとしている黒く美しい蝶を目前に眺めているかのように。よって、この絵を初めて見た者はＳＡＮロールを行なわねばならず、これに失敗すると１ポイントのＳＡＮ値を喪失しまいます。
少女はあさぎ色で統一された軽やかな絹のドレスをまとい、首には妖しい蛍色に輝く古代のまが玉(もちろんヤサカニノマガタマです)を下げ、また軽く腰に当てられた右手の中指には、緑色の大きな指輪をはめています。

この大きな絵をはずして、額の裏に当たる部分の壁を丹念に調べて〈目星〉に成功すると、どうやら人一人がやっと通れるくらいの大きさの隠しドアがあるらしいことがわかります。この隠しドアは隣の部屋７に通じていますが、初めてこれを開けるためには〈機械修理〉に成功することが必要です。いったん開けることができたならば、もうそのキャラクターはこれを開閉するコツを会得できたことになり、いちいちロールを行なう必要はありません。
部屋７：隠し部屋です。狭い階段が、１階の部屋10を通ってさらに地階の部屋３にまで通じています。

地階：
部屋１：燃料の貯蔵庫です。石油の缶や薪がきちんと整頓されて置かれています。石油缶は全部で20個ほどありますが、うち15缶以上は空っぽです。
部屋２：食料の貯蔵庫です。まだかなりの量の食料品が残ってはいますが、そのほとんどはもう駄目になっています。
部屋３：書斎です。ここは他の部屋とはまったく独立して造られており、中に至るには２階の肖像画の裏にある隠し階段を使うしかありません。
この部屋には、デスク、本棚などがある他、階段の方に背を向けるようにしてロッキング・チェアが置かれています。ロッキング・チェアには、白い死装束を着て、髪をざんばらにした男性の死体が深々と腰を下ろしています。湿度の低い部屋の中で死体は座ったままミイラ化したらしく、カサカサにひからびています。このミイラは、優子が予知夢で見たミイラまさにそのものです。ために、優子はあの生々しい夢にことを思い出したことになってＳＡＮロールを行なわねばならず、これに失敗すると彼女は１ポイントのＳＡＮ値を喪失してしまいます。
〈診断〉または半分の成功率で〈知識〉ロールに成功した者は、このミイラは死後だいたい20年以上は経過しており、また死亡した時の年齢はおよそ40～50代の壮年であったらしいことがわかります。ミイラの前頭部には、長い銀色のナイフが頭蓋骨を貫いて深く突き刺さっており、流れ出た大量の血液の痕が、死装束をどす黒く染めています。両腕は、チェアの肘かけにそれぞれ置かれています。膝の上には、２階の寝室にあったのと同じような、萎えた黄色い蘭の花が１束置いてあります。
本棚には、主にオカルト関係の稀覯本が並んでいます。どの本にも、巻末に万年筆で「Osamu Inada」というサインが入れられています。魔道書やクトゥルフ神話関係の書物はありませんが、本の列にところどころ、誰かが何冊を選んで抜き出していったと見える空きがあります。
また、本棚の一番上の棚には、稲田の自筆によるらしいぶ厚いノートが全部で12冊、置いてあります。これらのノートには『古代出雲文字』というタイトルが付けられ、それぞれ Vol.1から12のナンバーが振られています。このノートは、古代出雲王朝で主に使われていた文字を、現代人が学習することを前提にまとめげた言わば「教科書」です。これらのノートを一通り読破するには少なくとも１ヵ月を必要とします。その後で〈語学〉ロールを行ない、これに成功した者は〈古代出雲文字読み書き〉技能を１Ｄ50％獲得し、失敗した者は同じく１Ｄ10％獲得します。さらに、このノートを使って２カ月ずつ勉強を重ねるごとに、〈語学〉を行なって成功した者は１Ｄ20％、失敗した者は１Ｄ６％ずつ、この技能を増大させてゆくことができます。
デスクの上には、旧式のオープンリールのテープレコーダが置かれています。またデスクの引き出しには、30㎝角ほどの大きさの檜造りの箱が入っています。この箱の中には、１巻のテープが納められています。もちろん、この館には電源の類いはいっさいありませんが、自動車のバッテリーを使えばテープレコーダを回してテープの内容を聞き取ることができるでしょう。
テープは古くなってかなり音質も劣化していますが、まだ十分に内容くらいは聞き取ることはできます。
テープを回すと、雑音の後に落ち着きはらった中年の男性の声が、次のように語り始めます。

「わたしの名は稲田　修。今、わたしは自分の生涯を終えるに当たって、最後に言い残したいことをここに吹き込んでおくことにする。無論、誰か後世の人間が聞いてくれると期待してのことではないが、悲しい人間の性か、たとえ虚空に対してであれ、伝えておかずにはおれないのだ。わたし自身のこと、わたしの一族のこと、かつてこの世界で栄えた最も偉大な輝ける王朝のこと、そしてわたしの愛と誇りと期待とを一身に受けたわが義理の娘、蘭子のことを……」

続いて、稲田は自分の経歴と、戦争が終わってから古墳の調査のために出雲を訪れたこと、そしてそこで拝一族の所業のことを知るに至り、これに仲間４人と共に戦いを挑んだこと、などが語られますが、この変の話はすでに浜　敬吾が探索者たちにしてくれたものとほとんど同じです。

「われわれは撃ち、切り、殴り、締めて殺しまくった。まるで地獄の悪鬼のように……そして拝一族の全員の死体を……まだ十代の少女で、しか子供を胎内に孕んでいた由美も含めて……集めると、屋敷と神社と共に火を放った。われわれはそのままバラバラになり、わたし以外の４人の仲間はそのまますぐに村を脱出して行った。燃え上がる炎を後にして……もしわたしもまたそうしていれば、自分の血に定められた真の宿命を知ることなく、また自分の犯した恐ろしい犯罪を償うこともなく終わっていたかもしれない。しかし、わたしはその時、振り返ったのだ。

「何かの予感に誘われてわたしがもう一度現場へ、燃える屋敷へと戻ってみると……しだいに勢いを増す炎の中に何かがうごめいているのが見えた。それは、人間だった。麗子の娘、一族の巫女である由美が、全身にショットガンの散弾をぶち込まれていたにもかかわらず、まだ生きて、必死に生を求めて激しくもがいていたのだった。その瞬間、わたしの心の中で何かが私に命じた。わたしは、先程自分がしたことなど考えもせずに、彼女の身体を火の中から引きずりだしていた。

「出血多量とひどい火傷とで、もう由美が助かる見込みがないことは明らかだった。それでも彼女は、もはやあらゆるの動物の持つ本能とでも言うべき最後の力を振り絞って、わたしの腕の中で赤ん坊を産み落とし、そして息絶えた。炎の中で生まれた、血まみれの赤ん坊……わたしは臍の緒を絶ち切ると、泣き叫ぶその子を取り上げてその場を去った。由美の首にかかっていた、謎めいた光を放つまが玉と共に……もう２度と、振り返ることはしなかった。

「それからわたしは身を隠し、再び家に帰ることも、仲間と連絡を取ることもなかった。何故だかはわからないが、わたしはその時自分が恐ろしい罪、単に殺人とかそういう問題ではなく、もっと自分自身の存在そのものに関わっているようなひどい罪を犯したような気がしてしかたがなかったからだ。わたしは自分の家について色々と調べを重ねていたが、やがてわたしの先祖が書き記した記録書、稲田家文書を入手するに及んですべてがわかったのだった。わたしをずっと支配し続けてきたこの言いようのない衝動と罪の意識とがいったい何であるのかも。

「稲田一族は、古くから偉大な出雲王朝と、その王朝の唯一正統にして至高の支配者である拝一族とに仕えることを運命づけられた一族だったのだ。拝一族と王朝を守護するためならば、自らの生命や魂など惜しみもしなかった真の勇者たち……その子孫たるわたしが、いかに無知なるゆえと言っても、決して許されるはずのない行為、事もあろうに主人に弓を引く行為に及んでしまったのだった……

「わたしは自分の罪と恥辱とを少しでも償うべく、外なる神々がわたしに託された王朝最後の血統である赤ん坊……由美の娘をその地位にふさわしく育て上げることを決心した。そのために、わたしは様々な準備を整えた後、拝村に帰って来るとこの館に居を定めたのだった。蘭子は……わたしはこの女の子を蘭子と命名したが……健康に、そして美しく成長してゆくに従って、わたしが次々に科す厳しいスケジュールをものともせず、まるで乾いたスポンジのようにあらゆる知識を吸収していった。数学、物理学、化学、語学、歴史、隠秘学、そして、やがて復興されるであろう新しい王国に君臨する者にふさわしい帝王学……学問の分野では、すでに十代半ばにしてわたしの知識を越えるに至った。

「しかし何と言っても蘭子が抜きんでいたのは、魔術の力だった。彼女の持つ天性のオーラの力、またその力を使いこなす上での豊かな才能は、古代出雲王朝の最も偉大だった神官、例えばタケミナカタ自身に比較しても、決してひけを取らないだろう。それもそのはず、彼女の母親は拝　由美。そして彼女の父親はその兄である拝　天二郎。拝家直系の濃い血を合わせ持つ蘭子こそ、かつて夕泊麗子がもくんだように、史上最も強大とも言える魔道師に違いないのだ。

「昨日、彼女は18歳の誕生日を迎え、われわれは父娘でひっそりとしたパーティを開いてそれを祝った。もはやわたしが彼女を導くことはできない。今の蘭子に欠けているものは後は経験と、そして世俗の力……資金と権力のみ。この２つを手中にさせるために、わたしは蘭子を欧州に旅立たせることにした。そこには、彼女の祖母である麗子の組織が、彼女の必要とするものを用意して待っているはずだ。けれども、もうわたしは手を貸すことはできない。蘭子は、これからは自らの力で道を開いてゆかねばならないのだ。

「もう間もなく、蘭子はここにやって来てわたしの生命を奪うだろう。義理の父親であり、また拝一族の憎むべき仇でもあるわたしの生命を奪いに……これは彼女が踏み越えねばならない最初の山、大いなる仕事への第一歩なのだ。それにこれは、わたし自身のためでもある。蘭子の手で殺されることによってのみ、わたしがかつて犯した大罪も償われることになるのだから。わたしがかつてこの義務のことを初めて話して聞かせた時、あの子はさんざん泣いた。だからもう今は、涙を見せることなく、また一瞬の躊躇もすることなく、彼女はわたしの頭を刺し貫くだろう。

「わたしは今この瞬間、地球上で最も幸せな人間であると感じている。思いもかけずに最愛の娘を持つことができ、またその娘にも深く愛され、そしてまたその最愛の娘の手によって、自らの永劫の罪が晴らされようとしているのであるから。

「炎の中より生まれ出たわが娘、蘭子よ。おまえはやがて出雲王朝の遺産を得、十の首と十の尾を持つ『神々の騎馬』を駆り、卑小なる人間たちが築いたこのくだらない世界をすみずみまで焼き尽くすだろう。そしてその炎によって灰塵と化した地球の空にもう一度、おまえは力強き翼を振るって飛び立つのだ。新しい世界、神々と人間の調和と理想を極めた聖なる世界を築き上げるために。そしておまえは、その王国の永遠の王となるのだ。

「ただひとつ残念なのは、わたしが自分の目でその有様を見られないことだ。」

テープは、ここで終わります。

書斎の隅には、小型のダイヤル式金庫が置いてあります。この金庫の鍵はどこにも見当たりませんが、〈機械修理〉に成功すれば開けることができます。

金庫の中には、『血清　V-３』と記された薬品用ケースと、手帳が１冊入っています。手帳は夕泊麗子の手によるメモで、中には以下のようなことが書いてあります。

手がかりVI-F参照

薬品用ケースを開けると、注射器が１本と、何やら乾ききった赤い物質のこびりついているアンプルが５本、納められています。アンプルの中の物質は、もう時の流れと共に完全に駄目になってしまっており、使いものにはなりません。しかし、この物質を調べて〈薬学〉に成功すると、これは血清を主成分にしたある種の薬品であることがわかります。

「離れ」の墓地(現場Ｆ)：

拝家の別邸のすぐ近くには、結構広い墓地があります。この墓地について五十吉老人に尋ねると、これが「離れ」の墓地と呼ばれているらしいことだけわかります。別邸と「離れ」の墓地の付近の様子に関しては、地図を参照してください。

「離れ」の墓地には、全部で200以上にも及ぶたくさんの墓石が並んでいます。ところが、現場Ａの墓地と違い、ここの墓石はまるで天然石をそのままでんと置いたようなおざなりなもので、何の記号の類いも、また死者の名前すら刻まれてはいません。墓石の配置もほとんど無造作で、ちりぢりばらばらです。まるで、ここはペスト患者か何かを集落から遠いところにまとめて葬った(というよりは始末した)場所であるかのように見えます。

墓石の下に埋められているのは、そのほとんどが生まれたばかりの赤ん坊の小さな骨です。これらの骨は、程度の差はあれ、地下区域の研究室にあった胎児の標本と同じように、変形しています。変形の度合いのひどいものは、もう人間の骨とは見分けられないほどです。

これらの墓石で最も古いものは少なくとも数百年前に立てられており、また最も新しいものでも立てられたのはここ100年以内、といったところです。

「離れ」の墓のちょうど真ん中近くには、２×５ｍくらいの広さに渡って黄色い蘭の花が植えられています。もう手入れをする者がいなくなって相当経過しているだろうにもかかわらず、不思議なことにこれらの蘭は雑草に侵されることもなく、みずみずしく咲き誇っています。また、〈植物学〉に成功した者は、温室の中でもないのに蘭がこれほど見事に咲くのには、少しばかり季節が早過ぎることに気づきます。

もしも、探索者たちがここの蘭畑の土を掘り返そうとしたならば、時刻がいつであれ、普段の様子からは考えられないほどの素早さで五十吉老人がすっ飛んできます。老人は手に熊手を持ち、「そんなことをしちゃ駄目だ、一族の皆様方が……皆様方の邪魔をしちゃならねえ！　何てことを、何てことをするつもりだか!!　お嬢様が知られたら……」などと叫びながらやって来て、土を掘ろうとする探索者たちに熊手をびゅんびゅん振り回します。探索者たちが土を掘るのをやめても、また彼を説得するために何を言おうと、もう興奮しきった五十吉老人は何も目に入らず、耳にも聞こえない様子で目茶苦茶に暴れまくり、ただただ「お嬢様、お嬢様、お嬢さまあっ!!」と絶叫し続け、どのようにしてでもこの蘭畑を守ろうとします。しかし３分もすると、探索者たちがよってたかって取り押さえたりしたかしないかにかかわらず、老人は熊手を取り落とし、胸を苦しげに押さえながらぶっ倒れると、そのまま息を引き取ってしまいます。どのような蘇生の試みも無駄に終わります。

蘭畑の土の下には、墓石のない死者が全部で４体、葬られています。向かって一番東側には、年の頃十代半ばと思われる少女の骨が埋められています。この骨を観察して〈人類学〉に成功すると、ほんのわずかながら、やはり例の怪物に似た奇形の兆候が見られることがわかります。この少女の身長は、およそ170 cmほどです。

その西隣には、年の頃20歳ちょっとと思われる男性の骨が埋まっています。この骨はところどころが黒く焦げ、またひどい打撃を受けたかのように太腿骨や肋骨が破損しています。この骨にも奇形の兆候が見られますが、その度合いはここに眠る死者たちの中でももっともひどいもので、〈人類学〉を使わずともそれとわかります。頭蓋骨は奇妙に凹凸がなくてのっぺりしているし、脚の骨は細くてねじれており、これでは歩行も困難ではなかったかと思わせます。また、両腕の骨が異様に長く、伸すと指の先が膝下に届くくらいです。この奇形の骨をじっくりと調べてみてＳＡＮロールに失敗した者は、１ポイントのＳＡＮを喪失します。

この男性の身長は、およそ180 cmです。

さらにその西隣には、年の頃40歳すぎと見える女性の骨が埋められています。この骨もところどころが黒く焦げ、また頭蓋骨の半分は鈍器のようなものでグシャグシャに砕かれてしまっています。けれどもこの女性の骨格にだけは、何ら奇形の兆候は見受けられません。「普通の」人間の骨です。この女性の身長は、およそ155 cmです。

いちばん西端には、年の頃は50歳過ぎと思われる男性の骨が埋められています。この骨もところどころが焦げ、またひどく破損しており、さらに首と胴体が切断されています。この骨にも奇形の兆候がうかがえます。その度合いは、先の少女の骨よりはひどいが、若い男性のよりはましという程度で、やはり〈人類学〉を使わずともそれとわかります。この男性の身長は、およそ185 cmです。また、この男性の右手の中指には、大きな緑色の指輪がはめられたままになっています。これこそが、‘血族の証の指輪’に他なりません。

血族の証の指輪：

この指輪は、はるかな昔に、出雲王朝の支配者一族の統領の印として３つが作られ、それぞれが３種の神器の１つずつを司どる３人の神官たちに授けられ、受け継がれてきました。

指輪は緑色の未知の金属でできていますが、神器などとは違って、極端な高熱や衝撃を与えれば破壊することも可能です。

指輪には縦２cm、横１cmほどの大きさの楕円形の石が付いています。この石の表には、拝家の紋章である十頭竜の紋が刻まれています。また石の裏には、その指輪の持ち主が任されていた神器のデフォルメした形が刻まれています。「離れ」の墓地で拝　修理の指にはまっていた指輪には、ヤタノカガミの担当であることを現す丸い鏡の形が刻まれています。

また現在、ヤサカニノマガタマの担当を現す指輪は夕泊蘭子自身の指にはめられ、さらにアマノムラクモノツルギの担当を現す指輪は、今も諏訪湖の下に眠る大神官タケミナカタの指にはめられています。

この指輪をはめたことによって得られる効果は、拝一族の血を引いている者とそうでない者とでも著しい差があります。拝一族の血をまったく引いていない者が指輪をはめると、次のような効果を得られます。

(１)：はめた途端、熱い炎のような精神的衝撃が指から脳へと走り、そのキャラクターは自動的に１Ｄ６ポイントのＳＡＮ値を喪失してしまいます。これは、同一キャラクターに対して何度でも起こりえます。

(２)：指輪をはめて《古きものどもとの接触》呪文を唱えると、場所に関係なく地虫衆を呼び出すことができます。ただし、このシナリオ中ではシムーンを倒さないかぎりこれは不可能です。

(３)：自動的に〈古代出雲文字読み書き〉技能の成功率が30%だけ増大します。しかし、指輪をはずしてしまうと、その瞬間にこの効果はなくなってしまいます。

これに対して、拝一族の血を引く者(優子)、あるいは血清Ｖ-９(第３部で説明します)の接種によって拝一族と同じ能力を得た者がこの指輪をはめると、以下のような効果を得られます。

(１)：はめた瞬間、自らが拝一族の古い血を引いている者であることが、電撃的に理解されます。さらに、そのキャラクターのＰＯＷ値が１ポイントだけ増大します。これは各キャラクターについて１回だけ起こります。また、これによってＳＡＮ値が減るようなことはありません。

(２)：指輪をはめて《古きものどもとの接触》呪文を唱えると、地虫衆はもちろんのこと、‘古きものども’をも場所や環境にかかわらず呼び出すことができます(ただし、相手が呼びかけを受けて地上までわざわざ出てくるかどうかまでは保証できません。この指輪が保証するのは、確

実に‘古きものども’にこちらの訴えが届く、ということだけなのです)。この場合、呪文を唱える際にいったい地虫衆を呼ぼうとするのか、それとも‘古きものども’を呼ぼうとするのかを、はっきりと念じていなければなりません。しかしこのシナリオでは、シムーンを倒さないかぎり地虫衆と接触することはまず不可能です。

(3):自動的に、〈古代出雲文字読み書き〉技能の成功率が100%になります。指輪をはずしても、この効果は永久に消え去りません。またこの効果は、各キャラクターに1回ずつだけ起こりえます。

(4):まったく自動的に、その指輪の担当である神器の《ひらき》と《しずめ》の呪文(この指輪の場合なら《カガミのひらき》呪文と《カガミのしずめ》呪文)とを習得できます。

(5):はめたと同時に、その指輪の担当である神器のすべての魔力とその使い方(補追資料を参照)が理解されます。これには、〈クトゥルフ神話〉などに成功する必要は全然ありません。

(6):指輪をはめている間は、その指輪の担当である神器を使用する際に、必要なMPやPOWの消費値が通常の3分の1(端数切り上げ)で済むようになります。

(7):この指輪をはめている者のPOW×20m以内に、やはり他の指輪をはめている拝一族の者が存在していると、指輪の石が鈍く明滅し始めます。もちろん、指輪が光っているのを見ただけでは、それが何を意味しているのかまではわかりませんが。

これらの他にも、指輪は古代出雲王朝の遺跡にある、支配者の一族しか通ることを許されていない通路を開ける鍵としても用いられます。

シムーンの攻撃:

最初に拝村に到着してから1週間以内に、探索者たちが(A)‘フェニックス’の正体を知る、(B)‘血族の証の指輪’を発見する、(C)地下区域の中央の八角形の部屋がそのまま《門》であることを発見する、の3つを達成できた場合、彼らを‘G∴O∴T∴’の奴隷戦士としてスカウトするにふさわしい能力を持つ人材であると判断します(もちろんキーパーは、これらの条件を厳しくしたり、あるいは優子を使って探索者たちの手助けをしてやることもできます)。

その場合、適当な時期を見計らって、彼は稲田貴耶の芝居をやめて、「風」のシムーンたる本性を露にします。探索者たちの周囲の塚からは、次々と地虫衆が這い出してきて一行を取り囲みます。

シムーンは、自分の天の詔琴(‘サン=ジュスト’に置いています)を瞬間移動で手元に引き寄せると、それを奏でながら探索者たちに語りかけます。その声こそ貴耶の美しいメゾ=ソプラノに変わりはありませんが、その口調はもはや頼りないどころではなく、はっきりした自信、軽い嘲りと皮肉、そして倦怠とを含んだまったくの別人のものです。

「わたしは‘フェニックス’様の3戦士のうちの最後の1人、『風』のシムーン。‘フェニックス’様の命を受け、あなたがたがわが組織に迎えるにふさわしい方々かどうかを、失礼ながら今でずっと試させていただいておりました。そう……今までのことも、みな、わが主人‘フェニックス’様のお考えになったこと。言わばあなたがたは、ずっと‘フェニックス’様のお手の中で動かれていたわけですね。さて、そのお詫びと言っては何ですが、これからあなたがたを、わが組織の本部に御招待申し上げることにいたしましょう……」

「招待だと?」とか探索者たちが聞き返すと、シムーンは言葉を続けて、

「そう。‘フェニックス’様は、あなたがたの精神と肉体とを、組織のためになくてはならないものとして、欲されておられるのです。まったく、身に余る光栄ですよ……あのお方の御目にとまるとは。もうすぐに‘フェニックス’様があなたがたを一から鍛え直されて、人間の社会のしがらみだとか、理性だとか、感情だとかの害悪にしかならないものは、たちどころに消し去ってくださるでしょう。そればかりでなく、あの方はあなたがたに人間などを遙かに越えた素晴らしい力、神々の領域に属する力をお授けになってくださるでしょう。これ以後は、わたし同様、あなたがたも真実なる神々に仕える輝かしい戦士として、あの方と共に戦う名誉を担えることとなるのですよ。何と誇らしいこととはお思いなりませんか?」

優子がいる場合、次にシムーンは彼女の方に向き直ります。

「それからあなた、拝　幻一郎の娘、優子さん。これであなたもやっと、御自分の本当の故郷とも言える場所に還ることができるのですよ。汚らわしい人間たちのことなど忘れて、あなたが本当にその身命を賭けて仕えるべき方にお仕えし、愛すべきお方を愛し、崇めるべきお方を崇めることです。それがあなたの身体を流れる血に、古代から刻まれた絶対の運命なのですから。おや?……あまり嬉しそうな御様子ではなさそうですね。フフフ……やがてあなたがたにもおわかりになるでしょう。あのお方のために働き、そして死ぬということが、われわれのささやかな魂にどのような喜びをもたらすかということを。

「さ、取りとめもない前置きはこのくらいにして、わたしと一緒に参りましょう。それにしてもみなさん、あまり気の進まれない御様子ですね。それでは、ひとつ励ましてさしあげることにいたしましょう……」

こう言うとシムーンは、天の詔琴に合わせて例の美しい声で歌い始めます。無論、これは《送り歌》の呪文です。この時点では、探索者たちんは抵抗するすべはありません。シムーンを攻撃しようにも、彼の周囲は天の詔琴が発するオーラの障壁で守られているし、また血路を開いて何とか逃げ出そうとしても、一行はすでに131体の地虫衆の大群に十重八重に取り囲まれてしまっています。魔術や生弓矢などを使おうとしても、そう思った時にはもうシムーンの術の虜になっていて、手遅れです。

シナリオVで説明したように、たとえ瑠璃音の歌を体得していたとしても、この時点ではそれを《返し歌》呪文として使用することはできません。ただし、キーパーは、このシナリオの第3部のどこか、シムーンと最後の対決を行なうときまでに、歌をすでに体得している探索者に、この歌が実は《返し歌》呪文の魔力をも持っているということを、適当な描写によって気づかせてあげておいてください。

シムーンは5ポイントのMPを消費するので、呪文の効果は半径250m以内に及びます。POWの抵抗ロールに失敗した探索者は、まず1D6ポイントのSAN値を失い、それから幻覚に囚われてしまいます。この幻覚の中では、キャラクターはそれぞれ一人っきりで夜の闇の中に座っています。場所がどこなのかははっきりとはわかりませんが、どうやら静かな公園の中のようです。涼しい空気を頬に受けながらじっと待っていると、そのうち女性が子供をあやしているかのようなやさしい歌声がどこからともなく流れてきます。それをぼうっと聞いているうちに、キャラクターはしだいに抵抗しようがない強い眠気に襲われ、全身の力がガクガクと抜けていきます。

シムーンの呪文を防ぐことはできません。探索者たちは、やがて全員がその場に倒れ、胎児のように手足を折り曲げて眠ってしまいます。ただしそこに優子がいて、かつ探索者たちが拝村にヤタノカガミを持って来ている場合に限り、その前に各キャラクターについてそれぞれのPOW×2の値のロールを行なわせます。これに成功した探索者は、眠りの世界に完全に落ちるその直前に、ほんの一瞬だけ現実の周囲の光景が心にフラッシュバックします。その光景の中では、ヤタノカガミが眩しい太陽のような光を放ち、シムーンが彼らしからぬあわてた声を発しているところでした。

これを最後に、探索者たちの意識は暗黒と化してしまいます。またここで、このシナリオの第2部は終了します。

第3部、サン＝ジュスト：

「風」のシムーンの罠に落ちた探索者たちは、ついに‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の本部であるクルーザー、‘サン＝ジュスト’へと拉致されてしまいました。しかし、シムーンの呪文で眠らされてしまう直前、未知の力の助けによってヤタノカガミが作動し、優子他数人の探索者たちだけが、どうにかその場を逃れることができたのでした。この第3部では、‘Ｓ∴Ｔ∴’のコマンド部隊の介入と、‘サン＝ジュスト’を巡る激しい戦闘、そして「風」のシムーンの最期に至るまでがプレイされます。

目覚め：

この項に記されている事件は、探索者たちが拝村にヤタノカガミを携えてきていて、また同時に優子が一行に加わっていた場合にのみ、起こり得ます。

探索者たちが全員、シムーンの《送り歌》呪文によって眠りに落ちてしまう直前、自動的にヤタノカガミが作動して、優子と、彼女の最も近くにいた探索者数人とを拝村から瞬間移動させました。優子と共に瞬間移動した探索者の人数は、１人または２人とし、キーパーが一行の総数と鑑みて決めてください。

瞬間移動したキャラクターたちは、拝村に調査に向かったメンバー以外にもまだ他の場所で待機している探索者たちがいるのであればその場所に、また、拝村にいたメンバーが探索者たちの全員であったのならば、どこか島根県内の安全な場所(キーパーが決めてください)に、意識を失ったまま忽然と出現します。

彼らは、ものの10分も経つと目を覚ましますが、どうしてこのような場所にいるのか、また何が起こったのかは全然思い出すことができません。身体のどこにも異常はないようですが、ただ、優子ひとりが激しい頭痛と疲労感とを訴えます。これは、彼女のＭＰが実に10ポイントも減少してしまっているからです。

さらに、シムーンに襲われた時点で誰が持っていたかにかかわらず、‘血族の証の指輪’は優子の右手の中指にはまっています。

拝村に行かなかった仲間のいる場所に優子たちが転送されて来た場合は、まずできるかぎり早くそこから立ち去ることが肝要です。何故なら、太陽が沈むや否や(すでに夜になっているのであれば２時間以内に)、探索者たちの残りのメンバーをも捕らえるべく、町中であろうとどこであろうとお構いなしに、シムーンがおよそ10体の地虫衆を連れて襲ってくるからです。探索者たちの誰もこのことに気づかないほど抜けているのなら、キーパーは優子に示唆させてあげてください。

最悪の場合：

探索者たちが拝村に着いてから１週間以内に、シムーンの「テスト」に合格できなかった場合、彼はまずその場にいる探索者たちを皆殺しにしてしまい(この場合、彼が《送り歌》で送り込む幻影は眠りを誘うような生やさしいものではなく、かつて垣野　次郎太の別荘にいた数十人を全滅させたような致命的なものです)、次に拝村に行かなかったメンバーのところに向かって彼らをも殺してしまいます(ほとんどの場合、この時点でゲーム・オーバーということになります)。

探索者たちが「テスト」には合格したものの、その場に優子またはヤタノカガミがなく、瞬間移動で転送されることがなかった場合は、シムーンは彼らをヘリコプターで‘サン＝ジュスト’に送ってから、拝村に向かわなかったメンバーのところに行って、結局は全員をとりこにしてしまいます。

牢獄：

シムーンに拉致された探索者たちは、やがて密室の中で目を覚まします。身に付けているものは衣服だけで、武器、装備、魔道書、護符の類いはすべて取り上げられています。もちろん、ヤタノカガミも例外ではありません。

部屋の壁、床、天井はどこも装甲100ポイント相当の鋼鉄にぶ厚いラバー材をコーティングしたものです。一方の壁には食物の差し入れ口らしいダストシュート状のものと、扉とがありますが、どちらも内側から開けられる望みはまったくありません。天井には照明と通気口、それに監視用のＴＶカメラ２台がありますが、これらも非常に頑丈に造られており、脱出の役には立ちません。扉と反対側の壁には、30インチ・サイズの大きなモニターまたはＣＲＴディスプレイが設置してあります(探索者たちにはわからないことですが、このモニターの内部にも監視用のカメラが隠されています)。

扉の付近を調べてみて〈機械修理〉と〈電気修理〉とに同時に成功したキャラクターは、この扉の錠は特別あつらえの電子錠であることに気づきます。

部屋にほどこされているのは、物理的な防護だけではないらしく、探索者たちがどんなに強力な呪文(たぶん《召喚》や《門の創造》でしょうが)を唱えても、何の効果も現れず、ＭＰやＳＡＮを浪費するだけに終わります。生弓矢や生太刀を手元に呼び寄せようとしても、まるで無駄です。

部屋の片隅には、小部屋があります。ドアを開けてみると、そこが水洗式のトイレットであることがわかります。

部屋は、絶えず規則正しく揺れています。完全防音らしく、外の様子は何もうかがえませんが、〈アイデア〉ロールに成功したキャラクターは、ここがどうやら船の中であるらしいことに気づきます。

またもちろんのこと、優子他何人かの仲間が、この部屋の中にいないこともすぐわかるでしょう。

目覚めてから１時間ほど経つと、差し入れ口が開いて人数分の食事が出てきます。食事は暖かく、栄養のあるものばかりですが、食器はどれもプラスティック製です。

食事が終わってからさらに３時間くらいは、何ひとつ起こりません。ひと通りの脱出の試みも無駄に終わって、探索者たちがイライラしてきたところで、突然、壁のモニターが光ってそこに船長服をまとった中年の男の姿が現れます。

男は冷ややかな目で探索者たちの方を見ると、口を開きます。「ようこそ、‘サン＝ジュスト’へ。わたしの名は『イクリプス』、この船の船長を『フェニックス』様から任されている。」

その男、イクリプスは、探索者たちにまるでこれから解剖にふされる実験用モルモットでも見るような態度で接し、実に事務的な口調で、これから君たちは‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’とその大いなる目的のために、身も心も捧げて戦う忠実な戦士として改造されることになっている、と告げます。

次にイクリプスは、「では、君たちにとてもためになるものを見せてあげよう。」と言い、身体を半身ほどずらして横にチラッと視線をやります。彼の隣に現れるのは、何と“レイディ・ロンリー・ヴァイオレット”の冒険で「炎」のコロナに誘拐されたままになっていた女性探索者の姿です。

彼女のまなざしはうつろで、動作もひどく機械的でまるでロボットそのものです。探索者たちがどんなに呼びかけても、反応はゼロでただ正面をまっすぐ見つめているだけです。また彼女は青いチャイナ・ドレス

を身につけ、頭には細かい細工がなされた銀色の美しいサークレット(頭飾り)を付けています。〈アイデア〉ロールに成功した者は、このサークレットがやけに大きく、不自然な風に見えることに気づきます。

イクリプスは、「彼女もまた、肉体と精神にわが組織の科学と医学の粋を尽くした処置を加えられつつあるのだよ。まだ完全に終了してはいないがね……その成果はまったくすばらしいものだよ。君たちもやがて彼女をうらやむようになるだろう。何しろ、超人的な能力を座したままで手に入れられることになるのだからね。君たちをお選びになった『フェニックス』様の御慧眼に感謝することだ。」と言い、次に彼女の方を向くと鋭い言葉を投げかけます。「君の義務とは？」。問われると彼女は、抑揚のない声でたんたんと答えます、「『フェニックス』様に生命を捧げ、『フェニックス』様を愛し、『フェニックス』様のために戦い、神々を迎え、人間たちを滅ぼし、この地上に永遠の至福の世界を導くこと……」

イクリプスは今度は探索者たちの方を指さし、再び彼女に尋ねます。「もしもこの連中が『フェニックス』様に害をなす者たちだとしたら、君はどうする？」。この問いには、彼女は次のように簡潔に答えます。「ただちに殺します。」

探索者たちの欲求不満解消を兼ねて、キーパーはイクリプスの口を借りて、‘サン＝ジュスト’や‘G∴O∴T∴’の組織に関する情報をかなり詳しいところまで教えてやってかまいません。ただし、「フェニックス」の居場所とか、‘G∴O∴T∴’の最終的な目的とかの、非常に重要な情報は教えない方がよいでしょう(「それは、今に君たちにも自然とわかってくることだ」などとイクリプスに言わせて気をもたせてやればよいでしょう)。

イクリプスは‘サン＝ジュスト’のことを非常に誇りに思っており、この船のことを話すときだけは、彼の口調にもちょっとは感情らしいものが見え、また自然と口も軽くなります。‘サン＝ジュスト’の行き先について問われると彼は、「とっくに外海に出たよ。もう間もなく日本の領海を出るところだ。しかし行き先は言うわけにはいかないな。」とだけ答えます。

また、優子他のここにいない仲間たちのことを尋ねると、イクリプスはちょっと唇を歪め、「いまいましいことだが、君たちの仲間はどんな手品を使ったか、拝村からうまく逃げ出したらしいよ。ふん、シムーンの失態だな。だが彼もいつものお高いプライドをかなぐり捨てて必死になって捜している。わたしの口から言うのも何だが、シムーンを本気にさせると怖いよ。君たちもじきに逃げた連中と一緒になれることは請け合いだ。期待していたまえ。」と言います。

いい加減話したところで、イクリプスは会話を一方的に打切ります。「さて、わたしにも色々とやらなければならないことがある。このあたりで失礼することにしよう。そう怯えることはない。もう何日かで満月、『フェニックス』様がお目覚めになられる。あの方はぜひ君たちにじきじきに会ってみたいと仰せでね、改造はその後という予定になっている。ふふ……待ち切れない気分かもしれないが、もう少し我慢することだ。名誉なことだよ。『フェニックス』様の御前に出ることができるなど。では。」

ここでモニターの電源は切れ、２人の姿は消えます。

これ以後少なくともまる24時間は、何も起こりません。日に３度の食事はきちんと差し入れられるものの、探索者たちは囚われの身にひたすらじりじりしながら、待ち続けねばなりません。

サン＝ジュスト：

‘サン＝ジュスト’は、‘G∴O∴T∴’の司令部の役目を果たす中型船です。見たところは豪華な外洋クルーザーのようですが、これはカモフラージュに過ぎません。

もともとこの船は、今を去ること10年ほど前、まだ夕泊蘭子が‘S∴T∴’、すなわちネオ＝ナチスのメンバーだった頃に、組織の司令船として彼女自らが最新の技術を投じて設計し、建造を指揮したものです。‘S∴T∴’のものであった頃は、この船は‘ダーク・エンジェル’と呼ばれていました。

その後、蘭子は‘S∴T∴’を裏切って、「光」のオーロラを始めとする同志と共に‘ダーク・エンジェル’を奪って南米から逃げたのでした。船に積んであった莫大な資金も一緒に(この船の船底には、実に50トン、時価にして1,000億円にも達する莫大な金塊が積んであります)。

日本の近海まで逃れた蘭子は、船上で‘G∴O∴T∴’の結成式を行なうと共に、船の名も(彼女一流のブラックなエスプリをこめて)‘サン＝ジュスト’と改めたのです。

また‘サン＝ジュスト’のすぐそばの海の中には、常に超大型のショゴスが１体、船をあらゆる脅威から守るために泳いでいます。このショゴスは、拝村で麗子が育てていたプチショゴス４体のうちの１体を、蘭子が成長させたものです。この船を海上から襲おうとする‘S∴T∴’のあらゆる試みは、すべてこの怪物によって粉砕されてきました。

‘サン＝ジュスト’の主な要目は、以下のとおりです。

基準排水量：1,800トン
満載排水量：2,500トン
全長：110ｍ
全幅：12ｍ
機関：ガスタービン(２軸)
出力：65,000馬力
最大速力：43.5ノット
航続距離：20ノットで12,000海里(22,000㎞)
武装：20㎜対空、対艦ヴァルカン砲×１(前甲板)
　　12.7㎜連装機関銃×２(後甲板)
　　シースパロー対空ミサイル４連装発射器×１(船橋の後ろ)
搭載機：ヘリコプター(シュペルピューマ)×１
乗員：士官５名、一般乗員24名、保安要員12名、研究員12名

‘サン＝ジュスト’に装備されているエンジン、機械類、エレクトロニクスは、蘭子の傑出した頭脳が計画し、金に糸目をつけずに用意された最新、最高の代物ばかりです。対空レーダー、対水上レーダー、ＥＣＭ(対電子戦)装備、ＥＣＣＭ(対・対電子戦)装備、アクティヴ／パッシヴ・ソナー、高性能の無線設備を持ち、また船内には医学および科学の実験／研究室が完備しています。

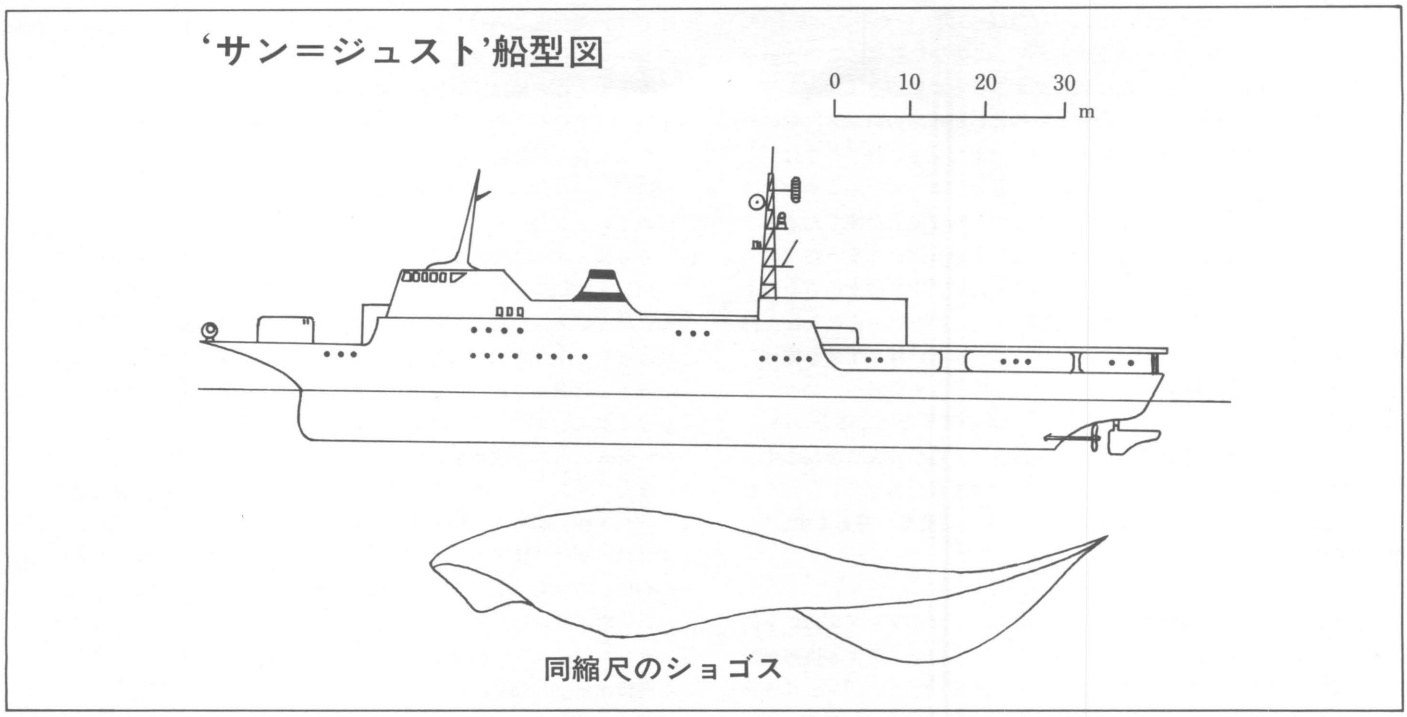
また「フェニックス」夕泊蘭子自らも、満月の前後を除く時は、この船の中で深い眠りについています。

ショゴス：

蘭子が特別な生化学的な処置をほどこして、体長80ｍにも達する超大型にまで成長させたショゴスです。知能はわざわざ低く抑えられていますが、また万が一にも主人に反抗した時のために、体内にはショゴスが自分で取り出せないように特製のテルミット弾が埋めこまれています。

このショゴスは、‘G∴O∴T∴’の全メンバーの中でも特に蘭子の命令しか聞きません。

ショゴスは常に‘サン＝ジュスト’のすぐそばの海中を泳いでいます。海の上、または海の中からこの船を攻撃しようとするものが現れたならば、怪物はただちにこれを襲撃し、破壊してしまいます。ショゴスの身体に船体をつかまれたなら、たとえ原子力潜水艦の強靱な艦体と言



えども、ひとたまりもなくグシャグシャにつぶされてしまうでしょう。生存者ひとりと言えども、ショゴスは決して見逃しません。このために、‘S∴T∴’ですらいまだに‘サン＝ジュスト’を守っている得体の知れない強大な力が何であるのかを知るに至っていないのです。

蘭子は、どんなに離れた場所にいようと、このショゴスにテレパシーで命令を下すことができます。

STR 200　CON　90　SIZ　240　INT　5　POW　19
DEX　3　HP　220　移動　20／20(泳ぐ)

武器	命中率	ダメージ
体当たり	90%	8D6＋26D6

装甲：なし。ただし火炎と電撃によるダメージは通常の半分です。銃器などの物理的な攻撃が与えるダメージは、“貫通”したかしないかにかかわらず1ポイントです。さらに、1ラウンドに4ポイントの割合で、被ったダメージを自動的に回復させることがでます。
呪文：なし
SAN：この特大のショゴスを見てSANロールに失敗した者は1D20ポイントのSAN値を失い、成功した者も1D6ポイントのSAN値を失ってしまいます。

ヘリコプター：
‘サン＝ジュスト’に搭載されているヘリコプターは、フランスのアエロスパシアル社の大型高級双発機、AS 332 C「シュペルピューマ」です。

このヘリコプターは、主に輸送用として‘G∴O∴T∴’に使用されており、拝村で眠らされた探索者たちもこの機によって船まで運ばれてきました。

固定武装はありませんが、ロケット弾ポッドやミニガン程度ならば十分に搭載することができます。

AS 332 C　シュペルピューマ
全長：18.7 m
主ローター直径：15.6 m
自重：4.5 トン
総重量：9.0 トン
最大速度：時速 300 km
巡航速度：時速 240 km
航続距離：400 km
乗員：2 名
ペイロード：乗客 25 名または貨物 2.5 トン

‘サン＝ジュスト’の構造：
‘サン＝ジュスト’の船内では、探索者たち自らが率先して戦闘などを行なうことは少ないでしょうが、一応の目安としてこの船のおよその構造を図に示しておきます(それに何と言っても、第3部の終わりにはもうこの船は沈むことになっているのですから)。特に詳しい情景描写が必要な区画に関しては、後でそのつど説明してゆくことにします。
‘サン＝ジュスト’の船内は、3層のデッキと、上部構造物とから構成されています。

Aデッキ(上甲板)：
20 ㎜ヴァルカン砲：レーダーと連動して射撃される自動砲なので、静止目標に対する命中率はほぼ100%です。普段は、コンテナを装ったカバーの下に隠されています。射撃時には、このカバーは左右に2つに割れて内側から砲が現れます。
船橋(ブリッジ)：船の中枢部で、舵、エンジン、エレクトロニクスなどのコントロールはすべてここで行なっています。船橋には、船長室もあります。
シースパロー対空ミサイル：煙突の後ろには、長さ 10 mのプールがありますが、中に水は入れられていません。戦闘時には、このプールの底が開いてシースパロー対空ミサイルの4連装発射器がせり出してきます。ミサイルの誘導は、メイン・マストの誘導レーダーによって行なわれます。
ヘリコプター格納庫：上部構造物の最後尾には、搭載するヘリコプター

用の格納庫があります。格納庫内には、ヘリコプターを保守／整備するための機材と施設とが完全に整えられています。

メイン・マスト：ヘリコプター格納庫の上には、メイン・マストがあります。このメイン・マストは搭載エレクトロニクス、対空レーダー、対水上レーダー、ミサイル誘導レーダーなどのアンテナが多数集中しています。

機関銃：ヘリコプター格納庫の左右には、それぞれ12.7㎜連装機関銃が１丁ずつ装備されています。普段は、これらの機関銃はスライド式のカモフラージュ用カバーによって隠されています。また、これらの機関銃は自動ではなく、人間が手で操作するようになっています。

飛行甲板：格納庫の後ろ、つまり船尾部分は、ヘリコプター用の飛行甲板となっています。飛行甲板の長さは30ｍ少しで、ヘリコプターはここに離着船するようになっています。

Ｂデッキ：

武器収納庫：船橋のちょうど１層下に当たる部分には、武器の収納庫があります。ここには100丁近い拳銃、オートマチック・ライフル、サブマシンガン、数丁の機関銃、数百発の手榴弾、数十丁のグレネード・ランチャー、ロケット・ランチャー、数基の携行対戦車ミサイル、携行対空ミサイル、火炎放射器、迫撃砲などが置かれています。武器収納庫の扉は、壁の中に隠されていて、さらに厳重な電子ロックで守られています。

生活区画：Ｂデッキのほとんどを占めるのは、乗員の生活区画です。生活区画は、船首の方から順に士官用、研究員用、保安要員用、そして一般乗員用に大きく分けられています。士官および研究員の部屋は個室で、その他の乗員の部屋は４人部屋です。

保安要員待機室：生活区画のさらに後部（つまり、飛行甲板の真下あたりです）には、保安要員の待機室があります。ここには常に武装した保安要員４名が待機しています。

Ｃデッキ：

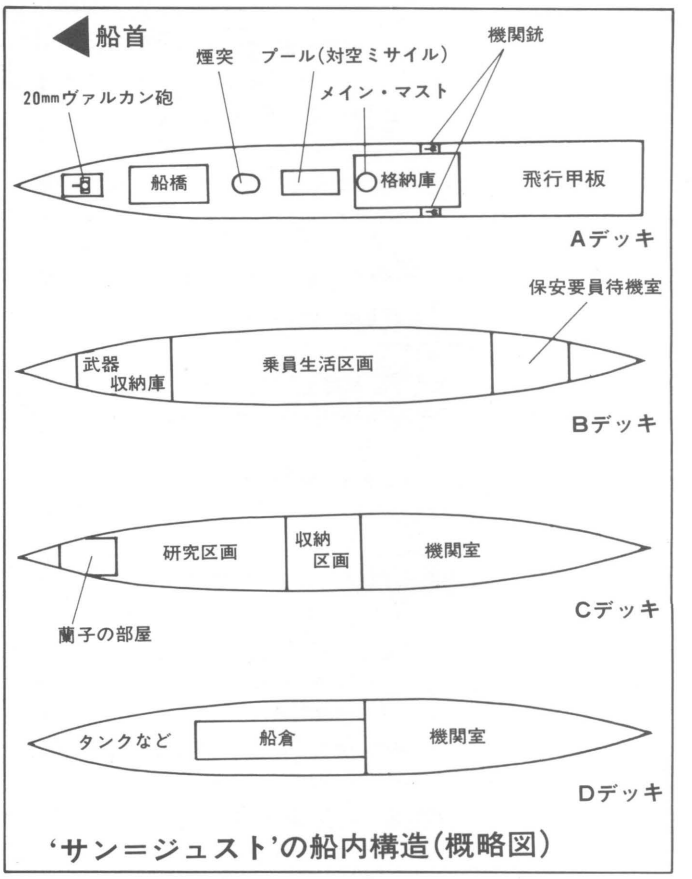
蘭子の部屋：Ｃデッキの船首部には、‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の最高指導者である夕泊蘭子の自室があります。ほとんどの時間、彼女はこの部屋で深い眠りについています（詳しくは後の説明を参照）。

研究区画：Ｃデッキの大半を占めているのは、素晴らしい設備が整った研究区画です。オーロラやコロナの精神や肉体を改造も、ここの施設を使って行なわれました。ここには、科学、医学、生物学などの最新の研究／実験設備と、常に世界中の新しい資料で補填され続けている膨大なメモリーを持つコンピュータ・バンクがあります。大きさこそこぶりではありますが、その充実ぶりは、いかなる大学や企業の施設にも優るとも劣りません。

牢獄：研究区画の後ろには、捕虜や誘拐してきた実験体の収容区画、すなわち牢獄があります。探索者たちが捕らえられているのもここです。ここには、彼らが入れられたような部屋が全部で６部屋あります。いずれも、内部の構造はほとんど同じです。

機関室：ＣデッキとＤデッキの後部は、吹き抜けの広い機関室になっています。ここには、強力な65,000馬力のガスタービン・エンジンが据えつけられており、‘サン＝ジュスト’を40ノット以上の速力で走らせることができます。このエンジンも蘭子自身が設計したもので、出力はもちろん、信頼性や燃費でも傑出した高性能を誇っています。機関室は、言うまでもなく完全な自動化がされていて、運転には人間の手は必要ありません。

Ｄデッキ（最下甲板）：



‘サン＝ジュスト’の船内構造（概略図）

ソナー：Ｄデッキのもっとも前、船首部には、パッシヴおよびアクティヴのソナー（水中聴音器）室があります。しかしここにあるのはソナーの機械自体で、その操作および聴音はすべて船橋から行なわれます。

燃料タンクおよび水タンク：Ｃデッキの前部、および船の外殻の内側に沿った部分には、水および燃料のタンクが置かれています。特に外殻内側のタンクは、水線下に対する攻撃によって船殻が破られた際の防水区画の役割も果たしています。

倉庫：全部の燃料／水タンクの後ろには、貨物や雑貨のための倉庫群があります。

船倉：Ｄデッキの中央部には、主船倉があります。この船倉の中には、蘭子が船と一緒に南米から持ち逃げしてきた金塊が、実に50トン前後も保管されています。この船倉も、武器収納庫以上に厳重に守られています。

イクリプス：

男性、44歳。本名はアレクサンダー・マーカス、イギリス系のスペイン人です。

‘サン＝ジュスト’の船長を勤めている彼は、「光」のオーロラなどと同じく、‘Ｓ∴Ｔ∴’を裏切って蘭子と共に南米を脱出してきた、言わば‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の創立メンバーの１人です。彼は、一番古くから蘭子に仕えていることを、何よりも誇りに思っており、ために、やや新参者の部類に入るにもかかわらず蘭子の信頼の非常に厚い「風」のシムーンなどには、あまり良い感情は持ち合わせていません。

彼が生命よりも大事に思っているのはまず蘭子のことで、その次は自分の船である‘サン＝ジュスト’のことです。彼は、どのような危機にさらされようとも、決して船を見捨てて逃げるようなことはしません。

イクリプスは、非常に有能で現実的な男で、‘サン＝ジュスト’の運

航に関しては蘭子も彼に万全の信頼を置いています。彼の唯一の欠点とも言えるのは、多少四角四面的で融通が効かない性格でしょう。また、魔術やオカルトも苦手です。

彼の組織における権限は、蘭子がいない間の彼女の代行とも言うべき大きなものです。イクリプスの指揮下にないメンバーは、原則的にオーロラ、コロナ、シムーンの3戦士と、蘭子の補佐役であり組織の「首席魔術師」とも言えるスフィンクスの4名、および彼ら直属の部下たちだけです。

異常性格者とかいうわけではありませんが、義務を遂行するためならばどんな残酷なことや、また自分の生命を捨てることさえも眉ひとつ動かさずにやってのけます。

イクリプスはほとんどの時間、船橋または船橋の後ろの自分の部屋にいます。彼は、常に(もちろん入港時や巡視船の臨検時などは除きますが)腰のホルスターに.45口径オートマチック拳銃(コルト・ガバメント)を携行しています。ボディ・アーマーの類いは身につけていません。

イクリプス
STR 14 CON 16 SIZ 14 INT 16 POW 12
DEX 12 APP 13 EDU 19 SAN 0 HP 15
技能：言いくるめ 50%、応急手当 70%、オカルト 25%、泳ぎ 80%、機械修理 60%、クトゥルフ神話 100%、コンピュータ・ソフトウェア 40%、コンピュータ・ソフトウェア 25%、自動車運転 40%、信用 30%、心理学 40%、セイリング 90%、電気修理 60%、討論 65%、船の統御 100%、ヘリコプター操縦 55%、ボート 90%、法律 30%、日本語会話 70%、日本語読み書き 40%、英語会話 80%、英語読み書き 95%、スペイン語会話 75%、スペイン語読み書き 85%、ドイツ語会話 95%、ドイツ語読み書き 90%、殴る 70%、蹴る 50%、締める 50%、マーシャル・アーツ 15%、拳銃 40+20%、ライフル 40+基本値、サブマシンガン 20+基本値
呪文：旧き印、ヴールの印、アザトースの呪詛、萎縮、被害をそらす、マインドブラスト、ニャルラトテップとの接触、ヨグ＝ソトースのこぶし

士官：
'サン＝ジュスト'には、船長の他に、火器管制担当、航海担当、機関担当、エレクトロニクス担当、そして保安担当の各士官がいます。5名の士官は、当直時には常に船橋にいます。またすべての士官は、腰のホルスターに9㎜ オートマチック拳銃(ワルサー P5)を携行しています。

火器管制士官
女性、33歳。
STR 9 CON 12 SIZ 12 INT 16 POW 13
DEX 10 APP 14 EDU 16 SAN 0 HP 11
技能：機械修理 70%、クトゥルフ神話 60%、コンピュータ・ソフトウェア 70%、コンピュータ・ハードウェア 40%、電気修理 80%、拳銃 10+20%
呪文：旧き印、ヴールの印、アザトースの呪詛、被害をそらす

航海担当士官
男性、35歳。
STR 14 CON 10 SIZ 13 INT 14 POW 11
DEX 15 APP 11 EDU 16 SAN 0 HP 12
技能：クトゥルフ神話 60%、コンピュータ・ソフトウェア 35%、殴る 70%、蹴る 45%、締める 45%、マーシャル・アーツ 20%、拳銃 30+20%、サブマシンガン 30+20%
呪文：旧き印、ヴールの印、アザトースの呪詛、被害をそらす

機関担当士官
女性、29歳。
STR 13 CON 15 SIZ 10 INT 16 POW 15
DEX 15 APP 11 EDU 16 SAN 0 HP 13
技能：機械修理 90%、クトゥルフ神話 60%、コンピュータ・ソフトウェア 40%、コンピュータ・ハードウェア 40%、電気修理 90%、殴る 60%、蹴る 60%、締める 50%、拳銃 20+20%、サブマシンガン 10+10%
呪文：旧き印、ヴールの印、アザトースの呪詛、被害をそらす

エレクトロニクス担当士官
女性、30歳。
STR 8 CON 12 SIZ 9 INT 17 POW 10
DEX 7 APP 10 EDU 18 SAN 0 HP 11
技能：機械修理 80%、クトゥルフ神話 60%、コンピュータ・ソフトウェア 100%、コンピュータ・ハードウェア 100%、電気修理 100%、拳銃 0+20%
呪文：旧き印、被害をそらす

保安担当士官
男性、32歳。拳銃の他に、ファイティング・ナイフをブーツの中に携帯しています。
STR 16 CON 14 SIZ 14 INT 15 POW 14
DEX 16 APP 12 EDU 16 SAN 0 HP 14
技能：応急手当 70%、クトゥルフ神話 60%、回避 50%、隠れる 60%、聞き耳 50%、忍び歩き 60%、投げ 70%、殴る 90%、蹴る 80%、締める 80%、マーシャル・アーツ 45%、ナイフ 80%、拳銃 50+20%、ライフル 50+基本値、サブマシンガン 40+基本値、機関銃 30+基本値、ロケット・ランチャー 50%
呪文：旧き印、被害をそらす

保安要員：
'サン＝ジュスト'船内には、男女合わせて計12名の保安要員がいます。3交替制で、彼らのうち4名は常に保安要員待機室で武装して待機しています。残りは、たいていの場合居室にいます。

保安要員は、保安担当士官の指揮下にあります。彼らの任務の第一は蘭子を守ること、次が船を守ること、次が研究区画に保存されているデータを守ること、そして次が船長を守ることで、有事の際は常にこの順番に従って行動します。

待機室にいる(つまり当直中の)保安要員は、9㎜ オートマチック拳銃(ワルサー P5)と予備の弾倉1個、9㎜ サブマシンガン(ウージー)と予備の弾倉4個を携帯しています。また武器に加えて、インサイド・プロテクターのないボディ・アーマーを装着しています。

すべての保安要員は、同じ能力値と技能を持っているものと考えます。

保安要員 No.1～12
STR 12 CON 13 SIZ 11 INT 13 POW 10
DEX 13 APP 9 EDU 11 SAN 0 HP 12
技能：応急手当 40%、回避 30%、クトゥルフ神話 30%、投げ 40%、殴る 70%、蹴る 50%、締める 45%、マーシャル・アーツ 25%、拳銃 40+20%、ライフル 40+基本値、サブマシンガン 40+

10%
呪文：旧き印

研究要員：

‘サン＝ジュスト’には、現在は全部で12名の様々な分野の科学研究要員がいます。彼らはスフィンクスの指揮下にありますが、彼女は今のところこの船にはおらず、蘭子が目覚める次の満月の夜に来ることになっています。

研究員たちの現在の主な仕事は、「炎」のコロナが誘拐した探索者を洗脳、改造するプロセスです。

研究員たちは原則として、Cデッキの研究区画または自分たちの生活区画にいます。

便宜上、すべての研究要員は同じ能力値、技能を有しているものと考えます(彼らの専門知識のことは、この際考えないことにします)。

研究要員 No.1～12
STR 8 CON 10 SIZ 9 INT 17 POW 12
DEX 8 APP 11 EDU 19 SAN 0 HP 10
技能：機械修理 70%、クトゥルフ神話 20%、コンピュータ・ソフトウェア 70%、コンピュータ・ハードウェア 70%、電気修理 70%

一般の乗員：

以上の他に、‘サン＝ジュスト’には一般の乗員が全部で24名います。彼らは、それぞれの部署を担当する士官の命令を受けます。

乗員は3交替制で、当直中の者は船内の各自の部署に、また当直にない者は主に生活区画にいます。

一般の乗員は、原則として武装していませんし、また戦闘の訓練も受けていません。武器を持った敵に追い詰められたりすると、意外とあっけなく降伏してしまいます。

便宜上、すべての乗員は、同じ能力値と技能とを有しているものと考えます。

一般乗員 No.1～24
STR 12 CON 11 SIZ 11 INT 12 POW 9
DEX 12 APP 10 EDU 12 SAN 0 HP 11
技能：機械修理 35%、クトゥルフ神話 15%、電気修理 35%
呪文：なし

誘拐されていた探索者：

“レイディ・ロンリー・ヴァイオレット”の冒険で「炎」のコロナに誘拐されてしまっていた女性探索者は、スフィンクス以下の‘G∴O∴T∴’の科学／医学陣によって、徹底的な洗脳を加えられ、またオーロラやコロナと同じように精神と肉体の双方に改造を加えられつつあります。すなわち、‘G∴O∴T∴’は彼女を、すでに失った2名の戦士たち、オーロラとコロナの後がまに据えようと考えているのです(無論、シムーンに捕らえられた他の探索者たちも、同様の運命に遭わそうとしていることは言うまでもありません)。

しかしまだ現在のところ、この処置は完全に終わってはいません。とは言うものの、この探索者は蘭子および‘G∴O∴T∴’の命令に絶対忠実なロボットと化しています。彼女は、組織に害をなそうとする者は、それがたとえ自分のかつての仲間であろうと何であろうと、委細かまわず殺そうとします。いかなる説得の類いもまるで無駄です。

また彼女の能力値のうちSTR、CON、そしてPOWの3つは、そのキャラクターの本来の数値の1.5倍(端数切り上げ)に増大しています(ダメージ・ボーナスの変化を忘れないように)。

さらに彼女は、血清V-9(後述)を接種されており、拝一族と同じ能力を授けられています(すなわち、‘血族の証の指輪’や3種の神器を、優子と同じように使うことができるわけです)。

原則的に一般技能の成功率には(〈回避〉などを除いて)変化はありません。ただし、〈クトゥルフ神話〉技能だけは、成功率が20%も増大しています。さらに彼女のSAN値は、色々なおぞましい経験や処置によって20ポイントにまで減少してしまっています(もともとのSANが20ポイント未満であった場合は、変更する必要はありません)。

洗脳は、主に様々な種類の麻薬と、大脳への電気的な刺激という手段によっています。このうち後者の手段の一環として、彼女は頭に、大脳に電極で接続されているサークレット(頭飾り)を付けられています。このサークレットにはコンピュータと電源が組み込まれており、常に前頭葉に直接に電気パルスを送り込んでいます。このサークレットは、同時に3ポイント以上の打撃を与えれば破壊し、機能を停止させることができます。サークレットが壊れると、彼女はあたかもスイッチを切られたロボットのように硬直し、次いで気を失って倒れます。

彼女をなるべく傷つけることなくサークレットだけを狙うためには、探索者たちはまず攻撃を行なう前にそう宣言し、さらに攻撃の命中判定ロールの際に通常の成功率の3分の1以下の目を出す必要があります。もっとも、彼女を気絶させてからサークレットを壊すつもりなら、そんな面倒なことはいっさい必要ありません。

サークレットを壊された後、彼女は12時間ほどで一応は意識を取り戻しはします。この時点で彼女の心からは、もう蘭子と組織に対する忠誠心や、仲間に対する攻撃性は消え失せています。しかし、代わりに重度の麻痺(スチューブファクション)にかかっており、外界に対する興味がまるで消え失せた廃人同然の状態となっています(ルールブックの“麻痺”の説明を参照してください)。この麻痺状態は、普通の狂気ではなく、純粋に人工的なものです。よって、単に〈精神分析〉に成功しただけでは治療することはできません。キーパーに特に何か良いアイデアがあるのでないかぎり、彼女の狂気はこのシナリオの第4部の後半に近いところまで、決して治ることはありません。

また、敵に操られている彼女を戦闘によって殺してしまった場合、その場にいた探索者たちは罪の意識からSANロールを行なわねばならず、これに失敗すると1D6ポイントのSAN値を喪失してしまいます。

彼女は、Cデッキの蘭子の部屋の前で警護についています。船の他の区画で何が起ころうと、彼女は絶対にこの部屋の前を離れません。

彼女は青龍刀で武装しており、蘭子の部屋の付近に立ち入る者があれば、有無を言わさず攻撃してきます。この青龍刀は魔力を持つ武器で、20ポイントのDPを有しています。ちなみにこの青龍刀は、生弓矢や生太刀と同様に蘭子がスフィンクスと共に作り上げたもので、実験的に彼女に持たされています。しかし、生弓矢などと異なり、被ったダメージを回復させることはできず、DPが0ポイント以下にまで減少すると破壊されてしまいます。

この青龍刀を構えているだけで、自動的に10ポイント相当のオーラの装甲が身体の周囲に張られていることになります。このオーラの装甲は、人間の目には薄ぼんやりと光る黄色い膜のように見え、また攻撃を受け止めても消耗することがありません。ただし、この刀のオーラが受け止めることができるのは、弓矢、銃弾や爆発、火炎などによるダメージだけで、接近戦用の武器によるダメージ(つまり攻撃側がオーラ装甲の範囲内に踏み込んで行う攻撃)には何ら効果を発揮し得ません。また、魔術や魔力を持つ武器による攻撃に対しても、効果はありません。

青龍刀のオーラ装甲が守ることのできるのは、同時に1名、つまり構えている者だけです。複数の人間がいっぺんにこれの保護下に入ること

はできません。
彼女の〈青龍刀〉の技能は、攻撃が40%、受けが40%です。

‘沈黙部隊’の接触：

さて、‘サン＝ジュスト’に拉致されなかった探索者たち、すなわち拝村に行かなかったメンバーと、シムーンの罠から脱出した優子以下のメンバーは、しばらくして日本に派遣されて来ている‘Ｓ∴Ｔ∴’のコマンド、‘沈黙部隊’の接触を受けます。接触の方法は、すれ違いように探索者の誰かのポケットに「～に来たれ」としたためた紙片を落としこんでゆくという「おとなしい」ものから、道を歩いている探索者たちのわき腹にいきなり銃をつきつけて自動車に押しこめて連れ去るというような「過激」なものまで、様々なものが考えられますが、プレイによってこの時点での状況はかなり異なっているでしょうし、またシムーンの罠によって探索者たちはかなり神経過敏になっているでしょうから、そこのところはキーパーが臨機応変に対処して適当な方法を選んでください。まずメッセージを渡しておいて、それでも探索者たちがそのとおりにしない場合に始めて荒っぽい手段に出る、という「段階的な」方法を取らせるのも良いかもしれません。

いずれにしても、探索者たちは島根県内のどこか(これもキーパーが決めてください)にある‘沈黙部隊’のアジトに案内されて(連れて来られて)きます。このアジトは場末のビルの地下室にしつらえてあるのですが、まるでゲリラか何かの野戦司令部のようで、戦闘服を着て完全武装した兵士たちがたむろしています。規律は厳正で、訓練も非常にゆき届いているらしく、無駄口を叩いたりする兵はひとりもいません。
あたりを観察して〈アイデア〉ロールに成功したキャラクターは、すべての兵士が肩に２つの稲妻が並んだ形の記章、つまりＳＳ(ナチス親衛隊)の所属であることを示すマークを付けていることに気づきます。
やがて探索者たちは、部隊の指揮官らしい若い白人の将校に引き合わされます。将校は制服の胸に鉄十字章を下げていますが、通常の３分の１の成功率で〈知識〉ロールに成功したキャラクターは、これは第２次大戦中でもわずか数百人しか授与されなかったナチス・ドイツ最高の勲章のひとつ、柏葉付騎士十字章であることに気づきます。
将校はよどみない日本語で、探索者たちに「‘Ｓ∴Ｔ∴’武装親衛隊所属、アルベルト・ケンプＳＳ少佐」だと自己紹介し、またここにいるのは自分が指揮する特攻コマンド、‘沈黙部隊’であると言います。
ケンプ少佐は、探索者たちに「取り引き」と「協力」とを申し出ます。彼はまず、「あなたがたも、我々‘Ｓ∴Ｔ∴’が‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’と戦っている組織であることはもうご存じかと思う。言ってみれば、あの人間の世界をこの地球の外のけがらわしい怪物どもに売り渡そうとしている連中に立ち向かうという崇高な義務において、我々とあなたがたとは何から何まで一致しているわけです。」と切り出してきます。
少佐は、探索者たち自身に関してかなりの情報を得ているのはもちろん、さらに探索者たちのほとんどが「風」のシムーンの術にかかって、今は‘サン＝ジュスト’の船内に囚われの身になっていることも知っています。提案しようとする「協力」について、少佐は以下のように説明します。
「そう、我々はあなたがたの必要としているものをすべて持っている。あなたがたのお仲間を救い出すのに必要な武力、知識といったものを。そしてあなたがたもまた、我々が必要としているものを持っているのです。」そう言うと、少佐は真っすぐに優子の方を指さします。「フラウ・ユウコ、今の我々に何よりも必要なのが、あなたの助けです。」
「フラウ・ユウコ、御自分の血筋にあえて逆らってまで‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’に戦いを挑もうとするあなたの強い意志に、わたしも敬意を惜しみません。しかし我々が必要なのは、あなたの身体に流れているそのオガミ一族の血、つまりヤタノカガミを操る能力なのです。」

もちろん‘Ｓ∴Ｔ∴’も、これまで何度となく、またありとあらゆる方法を駆使して、‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の本拠とも言える‘サン＝ジュスト’を攻撃してきました。だが、その試みもひとつ残らず、この船を守っている正体不明の強大な守護者(実際にはショゴスですが)に阻まれ、今のところ作戦から生還してきた者はひとりもいないという有様です。そこで‘Ｓ∴Ｔ∴’は、３種の神器のひとつであるヤタノカガミの空間を自在にできる力と、それを操作できる素質を持つ優子とに目をつけたというわけです。
ヤタノカガミが奪われてしまったのは確かに計算外だったが、‘サン＝ジュスト’の船内にあるのはかえって好都合、とケンプ少佐は言います。何故なら、ヤタノカガミと優子とは、どんなに離れていても細い精神的な「糸」でしっかりと結ばれており、ケンプ少佐はその糸を拡大して「門」と同じような超空間通路を通じさせることの可能な「ある手段」を持って来ているというのです。平たく言えば、優子と少佐とが力を合わせさえすれば、ここにいる「沈黙部隊」のコマンドと探索者たちの全員を、現在ヤタノカガミが置かれている場所、つまり‘サン＝ジュスト’に瞬間移動させることができるというわけです。

「ただし、いったんあの裏切り者の女(蘭子のこと)が次の満月に目を覚ましたら、もう駄目です。あの女の強大極まる支配力によって、ヤタノカガミはもはやあなたの力も及ばないところとなってしまうでしょう。」と、少佐は顔を曇らせながら言います。
他の探索者たちがどういう意見であろうと、優子はこの少佐の提案を飲み込みます。他には良い方法は何もないようですし、また自分たちの置かれている立場を見れば、この「提案」をことわれないことは明らかです。
優子たちが自分の提案を受け入れると、少佐はホッとした表情を取り戻して礼を述べます。そして、「作戦は明日の2200(フタフタマルマル)時に決行ということにします。隣に部屋を用意させてありますから、それまでゆっくりと休みください。日本広しと言えども、今のあなたがたにとってはここ以上に安全な場所は他にありませんからね。用があれば、従兵に何なりと申しつけてください。ああ、それから念のためにつけ加えておきますが、外出や外部との連絡はお控えになってください。」
探索者たちに質問があるならば、少佐は自分が話せる範囲内のことならば何でも親切に教えてくれます。キーパーはここで、‘Ｓ∴Ｔ∴’と‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’、蘭子との間のしがらみなどをいくらか話してやってよいでしょう(補追資料を参照のこと)。蘭子について問われると、少佐はさも憎々しげに彼女のことを「裏切り者」と呼び、いかにして蘭子が‘Ｓ∴Ｔ∴’の崇高な使命と組織とを裏切り、邪悪な神々に魂を売り渡したかを語ります。
‘Ｓ∴Ｔ∴’について尋ねると、この組織は人類を邪神とその信徒の魔手から守ることを目的とした結社で、そのメンバーは人類のよりすぐりのエリートたちばかりである、と誇らしげに説明します(その熱心さは、さながら新興宗教の勧誘なみです)。言うまでもなく、少佐は‘Ｓ∴Ｔ∴’の詳しい組織構成や、本部の場所、メンバーなどに関する情報はまったく教えてくれず、また聞かれても巧みにごまかしてしまいます。

また、探索者たちが「風」のシムーンの恐るべき力のことに触れ、あなたがたにはあの歌声を防ぐ手段がちゃんとあるのか、と尋ねると、少佐は「心配御無用。われわれはシムーンへの対抗策はちゃんと用意してあり

ます。この作戦は、実に数ヵ月もの時間をかけてじっくりと練られたものです。『フェニックス』自身を相手にするのでないかぎり、われわれの勝利はまず間違いのないところですよ。作戦は、完全な奇襲攻撃となるでしょう。あとは大虐殺ですよ。」と言い、自分を含めた‘沈黙部隊’の全員が、すでに聴覚神経を破壊されており、よって《送り歌》の呪文も何の効果を及ぼさないことを明かします。

話が済むと、探索者たちは司令室の隣にある部屋に通され、食事を振るまわれます。少佐は優子たちに従兵を2名付けてくれ、彼らに頼めばたいていの用は果たしてくれますが、無論、探索者たちがていの良い軟禁状態にあり、この物腰丁寧な従兵たちも実際には監視兵であることは明らかです。

沈黙部隊：

ケンプ少佐の率いるこの‘沈黙部隊’は、‘S∴T∴’武装親衛隊の中でも最高のエリート部隊である「ラスト・バタリオン(最後の部隊)」から選抜した要員によって編成された、特別攻撃コマンドです。彼らの使命は、宿敵‘G∴O∴T∴’の司令部である‘サン＝ジュスト’を襲撃し、この船を奪回することです。その際、夕泊蘭子以外の‘G∴O∴T∴’メンバーは、そのすべてを殺害するように命令されています。‘S∴T∴’が必要としているのは、‘サン＝ジュスト’とこれに蓄積されている科学と魔術のデータ、船倉に積まれている莫大な金塊、そして憎むべき裏切り者である夕泊蘭子の肉体だけなのです。

‘沈黙部隊’の隊員は、「風」のシムーンと戦うために、全員が聴覚神経を外科手術によって破壊されていて、聴力はゼロです(これが、‘沈黙部隊’という名の由来です)。しかし、隊員たちは音に頼らずとも十分に作戦行動を遂行できるように厳しい訓練を施され、また読唇術(リップ・リーディング)にもたけている者たちばかりなので、相手と差し向かいになっているかぎり会話には不自由はありません。命令の伝達方法などにも工夫が見られ、また無線機も音声ではなくディスプレイと文字によって情報を伝えるように造られています。

ケンプ少佐と10分間以上話をして〈目星〉に成功した者は、どうやら少佐がまったく耳が聞こえないらしいことに気づきます。

少佐以外の隊員は、命令によって探索者たちとの接触を禁じられており、必要なこと以外は絶対に話もしようとはしません。

‘沈黙部隊’の隊員は、指揮官の少佐1名、曹長1名、下士官10名です。兵の階級の者はいません。

‘沈黙部隊’と接触した探索者たちの中に優子が加わっていない場合、ケンプ少佐は一行に彼女を呼び寄せるように頼みます。探索者たちがこの要求に従わない場合、少佐はオトリを使ったり、または強引に誘拐したりしてでも優子をここに連れてこようとするでしょう。

探索者たちが拝村にヤタノカガミを持って来ておらず、よって‘サン＝ジュスト’に鏡がないような場合には、「風」のシムーンと地虫衆とが拝村からすぐに鏡を持っているメンバーたちのところに向かって、鏡と一緒に彼らを拉致しているということにしてください(言うまでもなく、このようなシチュエーションはストーリーの展開上、キーパーとして最も避けなければならないものです……面白味が薄れますから)。

何らかの理由で、優子たち捕まらなかった探索者たちが、‘沈黙部隊’と接触しなかった場合でも、‘サン＝ジュスト’に対する攻撃は実行されます。この場合は、‘S∴T∴’が何か特別な瞬間移動の手段か、あるいはヤタノカガミを遠隔操作する方法を発見したとでも考えて、これらを使うことによって部隊の全員が‘サン＝ジュスト’の船上に忽然と現れるということにします。この場合、部隊の作戦にプレイヤーたちはまったく関与しないことになります。キーパーがその場の状況に応じて適当に対応してください。

また、‘沈黙部隊’に出会うのは‘サン＝ジュスト’に捕らえられていた探索者たちが最初ということになります。

アルベルト・ケンプ SS 少佐：

男性、27歳。‘S∴T∴’武装親衛隊の最も優秀な実戦指揮官のひとりです。純粋のドイツ系で、幼い頃より徹底的な‘S∴T∴’イズム、すなわち極端な理想主義、エリート至上主義を叩きこまれてきました。彼は、優秀な軍人であるというだけでなく、人間の心を読み取る心理学や洞察力にも優れ、また深い教養も持ち合わせています。‘S∴T∴’のメンバーとしての彼は、組織に忠誠を誓い、その理想を絶対のものとして追及しそのためには生命をも惜しみません。ケンプ少佐は、まさに‘S∴T∴’が理想とする人間像そのものでしょう。

以前に探索者たちに倒された「光」のオーロラは、実はケンプ少佐の師に当たります。少佐はオーロラを非常に尊敬し、本当の姉以上に愛し、また慕っていました。しかしオーロラを手にかけたからといって、少佐は探索者たちを怨んだりはしません。彼は、‘S∴T∴’を裏切って理想の道をはずれてしまったオーロラを、せめて自らの手で葬りたいと願っていたくらいですから、むしろ探索者たちに感謝の念を抱いているほどです。機会があれば、少佐は探索者たち(特に優子)にふとそんなことを漏らすかもしれません。

彼は、オーロラを言葉巧みに「たぶらかして」、‘S∴T∴’を裏切ら

せて邪神崇拝の道に走らせ、最終的には生命をも奪い去ったも同然の夕泊蘭子こそがすべての元兇であると考えており、蘭子に異常な憎悪を燃やしています。言わば、少佐にとって蘭子は姉の仇も同然なのであり、これが自分の聴力を犠牲にしてまで、彼が今回の作戦に志願した理由のひとつでもあります。

少佐、始めて優子を見た時から、彼女に単なる好意以上の感情を抱いています。しかしもちろん彼女は既婚者ですし、また軍人としての克己心からは、そんなことはおくびにも出そうとはしません。ただし、〈心理学〉に成功すればこのことがわかるかもしれません。

ケンプ少佐は、5.56㎜ オートマチック・ライフル(M16)と予備弾倉3個、9㎜ オートマチック拳銃(ベレッタ M92F、15発装填)、そしてファイティング・ナイフを携行し、インサイド・プロテクターのないボディ・アーマーと赤外線ゴーグル、防毒マスクを身に付けています。また、ライフルの5.56㎜弾はそのすべてがテフロン弾です。

アルベルト・ケンプ SS 少佐
STR 16 CON 15 SIZ 14 INT 16 POW 15
DEX 15 APP 15 EDU 20 SAN 90 HP 15
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：応急手当 80%、オカルト 70%、泳ぎ 80%、回避 70%、隠れる 70%、機械修理 45%、聞き耳 0%、カモフラージュ 70%、クトゥルフ神話 5%、コンピュータ・ソフトウェア 30%、ヘリコプター操縦 60%、自動車運転 65%、忍び歩き 70%、ジャンプ 50%、心理学 80%、精神分析 25%、追跡 30%、電気修理 35%、登はん 70%、討論 35%、投げ 80%、ドイツ語会話 100%、ドイツ語読み書き 100%、英語会話 90%、英語読み書き 90%、スペイン語会話 90%、スペイン語読み書き 90%、日本語会話 60%、日本語読み書き 70%、殴る 95%、蹴る 85%、締める 85%、マーシャル・アーツ 50%、ナイフ 75%、拳銃 60＋20%、ライフル 60＋10%、サブマシンガン 50＋基本値、機関銃 50＋基本値、グレネード・ランチャー 50＋5%、ロケット・ランチャー 30＋基本値

ビクトル・アンジェロ SS 曹長：
男性、39歳。スペイン系。‘沈黙部隊’の小隊下士官です。彼の任務は、ケンプ少佐を補佐し、実際の作戦行動を指揮することです。また、コンピュータの専門家でもあり、‘サン＝ジュスト’内のデータ・バンクなどは彼が下調べをすることになっています。

身長2mを超える大男で、見るからに寡黙そうに見えますが、有能で、自らの職務と上官に絶対忠実、戦闘では頼りになります。功1級鉄十字章を授与されています。

アンジェロ曹長は、9㎜ オートマチック拳銃(ベレッタ M92F)、9㎜ オートマチック・ライフル(M16)と予備弾倉4個、炸裂手榴弾3個、ファイティング・ナイフを携行し、インサイド・プロテクターのないボディ・アーマー、赤外線ゴーグル、防毒マスクを身に付けています。ライフルの弾薬は、すべてテフロン弾です。

ビクトル・アンジェロ SS 曹長
STR 18 CON 16 SIZ 17 INT 14 POW 12
DEX 13 APP 10 EDU 15 SAN 80 HP 17
ダメージ・ボーナス：＋1D6
技能：応急手当 80%、泳ぎ 80%、回避 70%、隠れる 60%、機械修理 50%、聞き耳 0%、カモフラージュ 80%、クトゥルフ神話 2%、コンピュータ・ソフトウェア 80%、コンピュータ・ハードウェア 80%、ヘリコプター操縦 60%、自動車運転 60%、忍び歩き 60%、ジャンプ 50%、電気修理 80%、投げ 70%、スペイン語会話 90%、スペイン語読み書き 90%、ドイツ語会話 80%、ドイツ語読み書き 70%、英語会話 80%、英語読み書き 50%、日本語会話 40%、日本語読み書き 30%、殴る 95%、蹴る 80%、締める 70%、マーシャル・アーツ 55%、ナイフ 90%、拳銃 60＋20%、ライフル 70＋10%、サブマシンガン 50＋基本値、機関銃 60＋基本値、グレネード・ランチャー 40＋5%、ロケット・ランチャー 40＋基本値

下士官：
‘沈黙部隊’の兵士は、特殊部隊の例に漏れず、その全員が下士官で構成されています。彼らは、各自が様々な分野のスペシャリストでもありますが、ここでは便宜上、技能などは戦闘に関するものを中心として列挙することにします。すべての下士官の能力値および技能は、同じものであると考えます。下士官たちは、ドイツ語とスペイン語、それに英語を流暢に操れます。また、ある程度は日本語も理解しえます。

下士官らも、もちろんこの作戦に志願して自らの意志で聴覚を失った者たちばかりです。彼らは、‘S∴T∴’こそが人類のすべてを良き羊飼いとして導き、邪悪をしりぞけ理想の未来を開く唯一の勢力だと信じ、その大義のためにはいつでも生命をも投げ打つ準備をしています。

下士官 No.1およびNo.2は、重火器の担当です。彼らは、7.62㎜ 機関銃(M60、弾倉はベルト式100発)と予備弾倉1束とを携行しています。また、インサイド・プロテクターのないボディ・アーマー、赤外線ゴーグル、防毒マスクを身に付けています。彼らの機関銃7.62㎜弾は、すべてテフロン弾です。

下士官 No.3は特殊火器の担当です。彼は、12.7㎜ セミオートマチック・ライフル(ライトモデル 82･50)と予備弾倉1個を携行しています。このライフルの12.7㎜弾は強力きわまる炸裂弾です。さらに、インサイド・プロテクターのないボディ・アーマー、赤外線ゴーグル、防毒マスクとを身に付けています。

下士官 No.4は爆発物の担当です。彼は、火器は自衛用の9㎜ オートマチック拳銃(ベレッタ M92F)しか携行していない代わりに、プラスチック爆弾6発とそれらの信管、次元装置などを携帯しています。このプラスチック爆弾1発で、‘サン＝ジュスト’船内のたいていの壁や扉は粉砕することができます。また、壁や扉を爆破できないまでも、それらを閉ざしている錠を壊すことはできます。武器としては、これらのプラスティック爆弾は8D6ポイントのダメージを与え、基本効果半径は2mであるとします。爆弾の設置にはまる10ラウンドの時間を必要とします。彼はさらに、インサイド・プロテクターのないボディ・アーマー、赤外線ゴーグル、防毒マスクとを身に付けています。

その他の全員、下士官 No.5～10は、それぞれ9㎜ オートマチック拳銃(ベレッタ M92F)、5.56㎜ オートマチック・ライフル(M16)と予備弾倉4個、そして炸裂手榴弾3個を携行しています。さらに、彼らはインサイド・プロテクターのないボディ・アーマー、赤外線ゴーグル、防毒マスクとを身に付けています。彼らのライフルの5.56㎜弾は、そのすべてがテフロン弾です。

下士官 No.1～10
STR 13 CON 13 SIZ 14 INT 14 POW 13
DEX 11 APP 10 EDU 16 SAN 70 HP 14
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：応急手当 60%、泳ぎ 70%、回避 50%、隠れる 50%、聞き耳 0%、カモフラージュ 50%、忍び歩き 50%、登はん 70%、

投げ　60%、殴る　95%、蹴る　60%、締める　60%、マーシャル・アーツ　30%、拳銃　50+20%、ライフル　40+10%、サブマシンガン　40+10%、機関銃　40+10%、ナイフ　70%

精神増幅システム：

精神増幅システムは、‘Ｓ∴Ｔ∴’が超能力の実用化計画(ツェロ＝アイン・ヴァッフェ・プロイェクト）の一環として開発したものです。しかし、そもそもはと言えば、これもまた夕泊蘭子の研究がベースとなっています。

このシステムは、大脳生理学と電子工学、生体工学、そして超心理学の粋を集めて設計されており、人間の「潜在的な」精神能力を数倍に増幅する力を持っています。

システムの本体は、直径40 cm、高さ80 cmの円筒形で、上面にコントロール・パネルがあります。また、この本体とケーブルで接続されて大きなヘルメット様の端末があります。本体および端末をひっくるめた総重量は、80 kgほどです。

システム本体の内部には、動力と電子装置、それに人間の胎児の大脳とそれを生かし続けるための培養装置が収められています。この胎児の脳は、超能力を司る部位が生体工学によって「成長」させられており、重さは6 kgにも達し、ちょっと見た目にはとても人間の脳だとはわからないほど変形しています。

システムを使用するためには、まずヘルメット型端末を使用者が頭にかぶる必要があります。次いでシステムを作動させ、同時に使用者が自分の精神能力を発動させると、その精神力をシステム本体内部の脳が受信して、その効果を最高で通常の11倍にも増幅させます。

ただし、このシステムが増幅できるのは、使用者が自分の固有のものとして持っている精神能力のみです。つまり具体的には、超能力を増幅することはできても、(外からの力である)魔術の呪文の効果を増幅することは原則として不可能なわけです。

3種の神器の発動方法は、一見呪文の形を取っていますが、実際にはこれは人間(特に拝一族)自身の精神と神器とのリンクによるものですから、このシステムによって増幅させることができるのです。

一般の超能力を増幅させる場合には、その数値的な効果が本来の1D10＋1倍となるものとします。

精神増幅システムを使用しても、超能力の発動に必要なＭＰやＰＯＷ値には変化はありません。ただし、精神にかかるストレスが格段に増大しますので、使用するごとに1D10ポイントのＳＡＮ値が自動的に失われます。

ちなみに、このシステムはいまだに不完全で、ただの1度しか使用することができません。「増幅器」である胎児の脳の脳細胞が、1回の使用でそのほとんどが「焼き切れて」破壊されてしまうのです。

突入：

優子たちが‘沈黙部隊’の本部に連れて来られた次の日の夜10時、いよいよ‘サン＝ジュスト’への突入作戦が始まります。作戦に先立って、まず部屋に本部がしつらえてあった痕跡は全て除去されます。次にケンプ少佐は、護身用のためにと言って探索者たちに9㎜ オートマチック拳銃1丁ずつを渡します。また、使いこなせる自信があるからぜひ、と頼めば、拳銃の代わりに5.56㎜ オートマチック・ライフルを1丁ずつ貸してくれます。ただし少佐は、決して部隊の作戦の邪魔になるようなことはせずに、できるかぎり後ろの方に下がっているようにと釘を刺します。無論、探索者の誰かが作戦には加わりたくないと主張すれば、その希望はかなえられます。その探索者は、部隊の全員が‘サン＝ジュスト’に瞬間移動した後で、部屋に孤独に取り残されるでしょう(念のために言っておきますが、今‘サン＝ジュスト’がどのあたりを航行中なのかは、少佐自身も知りません。ですから、居残った探索者が何か行動を起こそうとしても、できることはごく限られているでしょう)。

すべての手はずが整うと、少佐は床にチョークで直径5 mほどの円を描き、その中央に精神増幅システムを据えさせます。そして少佐は優子に、かなり嫌な気分がするかもしれないが、我慢してくださいと言いつつ、システムの端末を彼女の頭部にセットし始めます。それが終わると、システム本体を立ち上げ、微調整にかかります。

システムの準備が済むと、少佐は全員をチョークの円内に集め、次いで優子に向かって、《カガミのひらき》呪文を唱えるようにうながし、彼女が精神を集中させてＭＰを消費させ始めると、増幅システムが低い唸りを上げはじめ、ついには優子の身体とシステム全体とが淡い虹色の光を発し始めます。この際、優子の消費するＭＰは、‘血族の証の指輪’によって軽減されることに注意してください。

ちょうど《門》を通るときと同じような異様な感覚で身体が震えたと思った次の瞬間、チョークの輪の中にいた全員が、‘サン＝ジュスト’の船上にいます。この瞬間移動を体験した者は、それぞれ自動的に1ポイントのＳＡＮ値を失います。

精神増幅システムは、完全に機能を停止させています。本体と、そして本体と端末とを結ぶケーブルから白い煙が立ち上り、辺りにはプラスティックや蛋白質の焦げる臭いが漂います。

瞬間移動の後の優子の様子は、彼女が失ったＳＡＮ値に応じてキーパーが決めてください。

‘沈黙部隊’の作戦：

‘沈黙部隊’が現れたのは、‘サン＝ジュスト’Ａデッキのヘリコプター格納庫の直前、メイン・マストの根元のあたりです。幸い、あたりには人影はうかがえません。

優子がふと自分の手を見ると、指にはめた‘血族の証の指輪’の石が鈍い光を明滅させています(もうひとつの指輪の持ち主、蘭子に近づいたからです)。ケンプ少佐にも、これがどうしてだかはわかりませんが、とりあえず危険なものではないと判断します。

ケンプ少佐は、部隊を二手に分けます。うち一隊は下士官 No. 2 , 8 , 9 ,10 から成り、アンジェロ曹長に率いらせてまずヘリコプター格納庫、次にそこから下に向かわせてＢデッキの武器収納庫を制圧させようと計画しています。

残りの1隊、下士官 No. 1 , 3 , 4 , 5 , 6 , 7 は少佐自らが指揮し、まず船橋を制圧しようとします。少佐は、優子たちも自分の方に加わるように言います。船橋を制圧したら、次はＢデッキに降りてアンジェロ曹長と合流し、船内を掃討しながらさらに下のデッキに向かう予定です。キーパーは、ケンプ少佐が‘サン＝ジュスト’(彼は「ダーク・エンジェル」と呼びますが)の構造に詳しいということを、忘れないでください。

戦闘：

船員を何人か殺害した時点、船橋に乗り込む直前で、‘沈黙部隊’の潜入は察知されてしまうでしょう。イクリプスは、敵がどのようにして船に入って来たのかはわからないまでも、とにかく防衛態勢を整えようとします。彼はまず船内に警報を鳴らし、自分たちが敵を食い止めている間に保安要員のうち7名を船橋に呼び、残り5名はＢデッキから船尾に向かわせます。次に武器収納庫を解放し、一般乗員も武装するように命令を下しますが、実際に武器を取って来られる余裕のある乗員は10人いるかいないかでしょう。

イクリプスは、蘭子の眠るカプセルはまず破壊不能であることをよく知っていますから、そちらの方はひとまず放っておいて、何としても船

橋を死守しようとします。彼は、たとえ最後のひとりとなっても船橋を離れようとはしません。

一方、ケンプ少佐もまず船橋を奪取しようとします。このために、彼はまずプラスティック爆弾によって電路を切断し、船橋を他から孤立させようとします。

武器を持っていない一般の乗員や研究員たちは、コマンド部隊に会うとたいていの場合はそのまま降伏してしまいます。降伏した乗員たちは、見張りを付けられてひとつ場所に集められます。

どんなに果敢に抵抗しようと、完全な奇襲を受けた‘サン＝ジュスト’側に勝ち目はありません。船にいると予想していた「風」のシムーンとその配下たちがいないのですから、戦闘はむしろ拍子抜けするほど楽なものになるでしょう(と言っても、イクリプスたちもただでは勝たせてはくれません)。

キーパーは探索者たちを交えたかなり激しい戦闘の末に、武装している‘サン＝ジュスト’側の主要なキャラクターを残らず全滅させてください。イクリプス、船の士官全員、そして保安要員たちは絶対に降伏することはありません。

戦闘そのものは、まあその場の雰囲気に従って、キーパーが「爽快に」、かつ「適当に」解決してください。

牢獄の探索者たち：

さて、戦闘が始まっても、ぶ厚い牢獄の壁に囲まれている囚われの探索者たちには、何が起こったのかはわかりません。やがて船橋の電路が切断されると、全船のコントロールが失われ、電源も切れます。牢獄内の電灯も真っ暗になり、〈聞き耳〉に成功したキャラクターは、扉の内部でかすかな「カチッ」という音が聞こえたことに気づきます。扉を調べてみると、電源を失ったために電子錠がはずれ、自由に外にでられるようになったことがわかります。しかし探索者たちがこの機会を利用せず、あくまで牢獄の中で頑張っていたいというならば、キーパーは何ら強制する必要はありません(どうせ優子たちがやがて助けに来てくれるでしょうし)。

牢獄の扉を開けると、外の通路も真っ暗で、かすかな非常灯の光に黄色く照らされているだけです。人影はなく船尾の方からはリズミカルなエンジン音、そして頭上からは断続的な銃声や爆発音、人の叫び声などが聞こえます。

牢獄の区画から機関室の方(船尾)の方へ直接行くことはできません。探索者たちは、自然と研究区画の方、つまり船首の方へ向かうことになります。

探索者たちが入れられていた部屋以外の牢獄には、人間の姿はありません。

研究区画：

研究区画では、‘サン＝ジュスト’の研究員たちが非常事態にひたすら暗がりの中を右往左往しています。中には拳銃を持っている者もいますが、混乱のおかげで探索者たちが気に止められることはありません。原則としてこの時点では、ここの研究員たちから役に立つ情報を得ることはできません(無論、船の構造に関しては別ですが)。

研究区画は、大小様々な20近い部屋の集合体です。しかし電子ロックはどれも機能停止しているので、どの部屋にでも原則的に自由に入りこむことができます。このうち、主要な部屋のリストを以下に挙げておきます。キーパーは、探索者たちにどういう順番でこれらの部屋に入らせるか、あるいはまったく入らせないことにするかを、自由に決定します(ただし、探索者たちが研究区画を一通り調査してみる以上、少なくとも部屋Dにだけは行き当たるようにしてやってください)。

部屋A：資料室です。コンピュータの端末が全部で12台置かれ、研究者が自由にデータを閲覧できるようになっています。完全にコンピュータ化されており、原則として保存用の書類の類いはありません。

船の主電源が絶たれているので、ここのコンピュータ・システムはすべて作動を停止してしまっています(もっとも、システムの維持に最低限必要なだけのパワーは、固有のバックアップ電源によって細々ながら確保されていますが)。ですから、今の時点では探索者たちがここでデータの検索を行なうことは不可能です。

とは言うもののの、そもそもちょっとやそっとの時間をかけたぐらいでは、この施設で研究していたものが何であるかとか、また蓄積されているデータとかを調べることはとてもできません。ここあるのは、いわば‘G∴O∴T∴’の科学／医学陣がこれまで挙げてきた成果のほとんど集大成とでも言うべきものですから、その量からしてまず膨大です。ために、データ類の完全な調査には、スペシャリスト数十人がかかりっきりでも数週間は必要でしょう。

部屋B：中央標本室です。かなり広い部屋ですが、四方の壁面、そして部屋を横切るように置かれた数列のラックには、ところ狭しと保存溶液に浮かんだ生物標本の収められた大小のガラス容器が並べられています。容器は全部で300個ほどあります。

およそ200個の容器は、高さ1m以下の小さなもので、中に保存されているのは様々な種類の動物の標本です。

およそ80個の容器は、高さ2m近い大きなものですが、中に入っているのはまぎれもない人間の標本です。これらの標本は、年齢や性別がなるべくバラバラになるように集められてきたものらしく、その内訳は4～5歳くらいの幼い子供から、80歳を越えているらしい老人に至るまで実に色々です。またこれらの人体は、見たところ外見的には何の処置も施されていないようなもの、表皮が除去されて筋肉組織が剥き出しになっているもの、徹底的に解剖されて内臓や脳髄まで剥き出しにされているもの、骨格だけのもの、あるいは完全に解体されて各器官がそれぞれ別の容器に収納・分類されているもの、など種々雑多です。これらの人体標本を見た探索者はSANロールを行なわねばならず、これに失敗すると1D8ポイントのSAN値を失い、また成功しても1ポイントのSAN値を失います(恐ろしいのは、単にたくさんの死体があるということではなく、むしろそれらがあまりにも冷酷に、かつ科学的に処理され、分類されているということです)。

人体標本およびそれらに付されているラベルの類いを15分以上かけてじっくりと調べ、さらに〈人類学〉と〈診断〉とに同時に成功した者は、これらの標本は、人間に特殊な「処置」を施して超人的な体力と精神力とを与えようとしたおぞましい実験に使われた「材料」であるらしいことがわかります。多くの人体は「処置」の途中であえなく死亡したものですが、10体余りのものは、「処置」は一応成功したものの、その成果を調べるためにわざわざ生体解剖にふされたものです。この事実を知った探索者たちはさらにSANロールを実施せねばならず、これに失敗すると1ポイントのSAN値を失います。

残り20個前後の標本容器は、どれも高さ2mを超える大きなものです。これらの中には、人間でも動物でもないもの、つまり神話生物の身体が収められています。標本になっている生物は実際には星の精、‘深きもの’、蛇人間、空鬼、ビヤーキー、そして地虫衆と様々です。通常は死亡すると液化して消滅してしまうはずの生物も、何か特殊な保存方法が取られているらしく、良好な状態を保っています。これらも人体標本と同じように解剖されたり、解体されたりしてしまっているので、ちょっと見た目にはどんな種類の生物であるかはとても見当がつきません。これらの生物の標本を見た探索者は(その全部に対して一括して)S

ＡＮロールを行なわねばならず、これに失敗すると１Ｄ10ポイントのＳＡＮ値を失い、成功しても１ポイントのＳＡＮ値を失います。

部屋Ｃ：手術室です。部屋の中央には大きな手術台が置かれ、その周囲は複雑な機器類が取りまいています。天井には強力な照明(もちろん、今は消えていますが)があり、さらにレーザー・メスなどの手術器具が先端に付いた数本のアームが手術台のすぐ上まで伸びてきています。

探索者たちが部屋に入ると、手術台の上に、皮製の拘束具でしっかりと身体を固定された人間が寝かされているのが分かります。どうやら何らかの手術の途中だったところにこの騒ぎが起きて、研究員たちはみな「実験体」を放り出して逃げてしまったようです。

手術台に乗っているのは、年齢が30歳近いと思われる男性です。彼の頭蓋骨の上半分はすでにレーザーによってすっぽりと取り除かれ、大脳がむき出しになっています。彼の脳の前頭葉には小さな電極がいくつか取り付けられています。これらの電極からは細いコードが何本か伸びていますが、うち半分ほどは手術台の脇に置かれた大型の機器に接続され、また残りの半分はこれも手術台横の台の上に置かれた５㎝角ほどの小さな器具につながっています。この器具を調べて〈コンピュータ・ハードウェア〉に成功した者は、これは脳にある種のパルス信号を送り出すための発信器と、それを制御するためのマイクロ・コンピュータ、そして超小型バッテリーとの集合体であることがわかります。

またよく観察すると、彼の脳にはすでにメスが入れられており、灰白質がたてよこ２㎝、深さ３㎝ほどに渡ってくり抜かれ、そこに何かの測定器に通じているらしい黒く太いチューブが無慈悲につっこまれているのがわかります。

探索者たちがそばに近寄ると、それまで眠っている風だった手術台上の人物は、突然目をかっと見開きます。彼は濁った目を中空にさ迷わせながら、壊れたラジオのような異様な声でしゃべり始めます。しかし聞いていると、そのところどころに、正気の人間のものらしい言葉が無作為に挟まります。

「ア……アア……ジンニ……イダイ……イダイ……ナルハ……『フェニックス』ザマ……ダダエ……助け、助けて……ここは……いったいどこだ……ダダエヨ……ガミ、ガミガミヲ……ヲ……ゾジテ……助けて……私は、私は……オマエ……オマエハ……ジネ……ガミガミノ……ダメニ……ジネ……ダダガエ……違う、私は違う……そんなんじゃない……助けて、助け……痛い……苦しい……ジネ……ジネ……ガミガミ……いやだ……助け……ジネ……ジネ、ジネ、ジネジネジネジネエエエエエ!!」

言葉の最後の部分は、まるでいかれたテープ・レコーダーのようになります。同時に彼は拘束具をもちぎりかねないようなすさまじい勢いで全身を震わせ始めます。彼の声はやがて獣の吠え声のような絶叫となりますが、しばらくすると急に静かになり、暴れるのも止めます。

暴れるのを止めた男は、まるで一挙に身体中の力が消え失せたかのような脱力状態となります。外界からの刺激にまるで反応しなくなり、目は大きく見開かれたままで、口からは涎をだらだらと垂らしっぱなしにします。男を調べて〈精神分析〉に成功した探索者は、少なくとも現在は、彼の五感はそのすべてが失われてしまっており、探索者たちの存在にも気づいていないであろうことがわかります。

しかし１分ほど経つと、彼はまた同じように暴れ、叫び始めます。以後、探索者たちが見ている間中、男は暴れるのと脱力状態になるのとを、およそ１分間の間隔で何度も何度も繰り返します。

この出来事を体験した探索者はＳＡＮロールを行なわねばならず、失敗すると１Ｄ３ポイントのＳＡＮ値を喪失します。

さらに、この部屋を調べて〈目星〉に成功した探索者は、壁面の戸棚に置かれているケースの中に、「炎」のコロナに誘拐された仲間が頭に付けていたのと同じようなサークレットが入っているのを発見できます。このサークレットは、手術台の男の脳に接続されている例の小さな器具をそっくりそのまま内蔵できるように作られています(探索者の誰もこれに気づかない場合には、〈アイデア〉ロールでもさせればよいでしょう)。

部屋Ｄ：特別保管室です。この部屋は、特に頑丈なドア(ＤＰ：50ポイント、装甲：60ポイント)で守られていますが、電源を絶たれて電子錠が機能を停止しているので、ＳＴＲ値12ポイントに対する抵抗ロールに成功すれば、開けることができます。またこのドアの表面には、「許可なく立ち入り禁止」という注意が書かれています。

ドアを開けて中を覗きこむと、真っ暗なはずの部屋の一角が明るい虹色に輝いているのに気づきます。そこに行ってみると、何と‘サン＝ジュスト’に捕らえられた時点で敵に奪われていた自分たちの装備(武器や魔道書、生弓矢、生太刀など)がまとめて置いてあるのが見つかります。装備の中にはヤタノカガミも含まれていますが、輝いているのは他ならぬこの鏡の鏡面です。《カガミのひらき》呪文を知っているキャラクターか、または〈クトゥルフ神話〉に成功したキャラクターは、この数時間以内に、何者かがヤタノカガミを作動させたということに気づきます。

また周囲を見回すと、自分たちの装備品が置かれているこの部屋は、重要な物の保管室のようであることに気づきます。この部屋には、他に目立つものとして中型の医用冷蔵庫が置かれています。冷蔵庫の中には、「血清　Ｖ－９」と記された薬用ケースが１個だけ納められています。このケースの中には、注射器が１本と、赤黒い薬品の入ったアンプル５本が納められています。この血清に関しては、次の“血清　Ｖ－９”の項を参照してください。

血清　Ｖ－９：

夕泊麗子は、自分の部下として地虫衆をたくさん育てようとしていました。しかし地虫衆は繁殖力が低く、また拝村の村人を「母胎」として彼らを産み出させるのにもそれなりに限度がありました。

そこで彼女は、普通の人間に古代出雲王朝の末裔としての能力を授けて、その上で彼らに大勢の地虫衆を産ませようと考えていたのです。そのための薬品が、拝一族の血液を材料に麗子が開発していた血清「Ｖシリーズ」でした。

誘拐して来た子供たちを実験台として研究は進められましたが、この血清は結局不完全なものに終わり、これを接種された人間はほとんどが死んでしまいました。

けれどもこの麗子の研究は、スフィンクスを始めとする‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の医学陣に引き継がれました。そして彼らの最新作として、蘭子の血液を材料に作られたのがこの‘Ｖ－９’なのです。だがこのＶ－９にしても、まだ完全な代物とは言えず、接種された者には相当な危険が伴います(しかし当初の目的としてはこれで十分なわけですが)。

Ｖ－９を接種されたキャラクターは、しばらくすると気分が悪くなり、強い嘔吐感を覚えます。体温、血圧、そして心拍数は急激に上昇し、ついには瞳孔が拡大し、失神してしまいます。キャラクターはその後１Ｄ６＋２日の間、意識不明の昏睡状態に陥ります。

ここで自らのＣＯＮ×６の値のロールに失敗すると、そのキャラクターの身体には血清が適合しなかったことになり、死亡してしまいます。その過程たるや、まず舌が青黒く膨れ上がって口からはみ出し、両眼は白目が真っ赤になるほど充血し、ついで全身の皮膚が緑色に変色してゆくというすさまじいものです。そして、筋肉が激しくケイレンしながらムクムク変形し始め、皮膚はまるで火であぶり過ぎた緑色のスルメのように硬くなり、肉からベリベリとはがれてゆきます。最後には、皮膚は

残らずはがれ落ちて下の肉がむき出しになり、それから激しい筋肉のケイレンに耐え切れなくなった背骨が真ん中から２つに折れ、結局キャラクターはひどく苦しみながら死んでしまいます。

この死に様を見てＳＡＮロールにしくじった者は、１Ｄ６ポイントのＳＡＮ値を喪失してしまいます。

接種した際のＣＯＮ×６のロールに成功して生き残ったキャラクターは、血清が身体に適合したことになり、昏睡状態から目覚めた後、ＰＯＷ値とＣＯＮ値とがそれぞれ１Ｄ６ポイントずつ増大し、同時に拝一族とほとんど同じ能力を獲得するに至ります。つまり、これ以後は‘血族の証の指輪’や３種の神器を、優子や蘭子とほとんど同じように使いこなすことができるようになるのです。

このようなキャラクターは、妊娠中に(麗子が拝村の住民に施したような)特別な処置をほどこされないかぎり、必ず地虫衆のような「怪物」を産むというようなことはありません(しかし、奇形児が生まれる確率は、通常よりも遙かに高いわけですが)。

また、血清によって力を獲得した者はしょせん拝一族の「まがいもの」、人口的なコピーにすぎず、正確には真の拝一族の能力に及ばないところもあります。つまり、「絶対の静止」の力を有する神器であるアマノムラクモノツルギを用いた場合、普通の魔術師や怪物の魔力を封じることはできても、「外なる神々」自身に発する魔力に対抗することはとてもできないのです(これについては補追資料、あるいはシナリオⅧを参照してください)。ただしキーパーは、このことを探索者たちに教えてしまってはなりません。血清のこの「弱点」が明らかになるのは、あくまでもシナリオⅧで夕泊蘭子と最後の対決を行なう際であるものとします。

拝一族の者、あるいはすでに接種を終えている者にこの血清を接種しても、何の効果も得られないし、昏睡することもありません。

‘Ｖ－９’を医学的に分析して〈薬学〉に成功すると(分析のためには、アンプルまるまる１本分の血清を犠牲にしなければなりません)、これは基本的には人間の血清をベースにした薬品であるけれども、一部未知の異様な有機体が成分として入っており、普通の人間には恐らくかなり強い毒性を示すであろうことがわかります。しかし、この血清を接種すると果たしてどんな効果が生じるかなどということは、まったく不明であるとします。

蘭子の部屋：

研究区画のどん詰まりの方には、上のＢデッキおよび下のＤデッキへとそれぞれ通じるタラップがあります。探索者たちがＤデッキに降りるなら問題はありませんが、Ｂデッキに上がろうとすると、突然爆発が起こり、タラップの上の方が吹き飛んでしまいます。この際、タラップを上りかけていたキャラクターは、振り落とされたのと爆風とによって１Ｄ３ポイントのダメージを被ります。どうやら、上の方で戦闘が行なわれていることは明らかです。それにもかかわらず、探索者たちが何とかして壊れたタラップをよじ上ってＢデッキに行こうとするのであれば、キーパーはそれ以上は妨害しないで、武器収納庫周辺で行なわれているアンジェロ曹長の隊と‘サン＝ジュスト’乗員との激しい戦闘のまっただ中に導いてあげるとよいでしょう。

探索者たちがＢデッキへもＤデッキへも行かないとなると、残るは船首部への道です。船首部への通路は、装甲150ポイントにも達する厚い両開きの耐爆ドアで遮られています。この耐爆ドアには、「無許可で立ち入る者は、射殺される」との警告が赤い毒々しい文字で記されています。このドアの電子ロックも作動を停止していますが、同じく開閉機構のモーターも動かないので、これを開けるためにはＳＴＲ20ポイントに対する抵抗ロールに成功することが必要です(複数のキャラクターが力を合わしてもかまいません)。

耐爆ドアを開けると、長い通路が船首に向かって続いています。人の気配はまるでうかがえません。

探索者たちが先に進んでゆくと、やがて行く手に先ほどのと同じような耐爆ドアが現れます。このドアには、まごうことなき十頭龍の紋章が大きく描かれています。ところが、一行がさらにこのドアに近づいてゆくと、通路の脇の暗がりから、まるで亡霊か何かのように足音も立てずに「炎」のコロナに誘拐されていた女性探索者が現れ、青龍刀を腰の鞘から引き抜くと、それをいとも軽々と片手で操りながら、ものも言わずにかつての仲間たちに襲いかかってきます。通路は幅が３ｍ程度と狭いので、どうにかして彼女の背後に回らないかぎり、同時に接近戦を行なえる探索者は２人までです(接近戦用の武器以外は、彼女にはほとんど通じないことに注意)。青龍刀が放つオーラの光によって、暗かった通路も戦闘にさしつかえないくらい明るくなっています。

誘拐されていた探索者を倒すか、あるいは頭のサークレットを破壊して洗脳を解くかすれば、彼女の守っていた耐爆ドアを開けることができます。このドアに限って、電子錠の他に通常の機械錠が付けられており、開けるためには〈機械修理〉に成功して、さらにＳＴＲ20ポイントに対する抵抗ロールに成功することが必要です。

この部屋は船首に位置し、四方の壁、天井、床は装甲200ポイント相当のステンレス・スチールです。部屋の広さは５ｍ四方で、灯りの類いはそもそもまったくないのにもかかわらず、部屋中が柔らかい虹色の光で満たされています。

部屋のちょうど中央部には、直径１ｍ、長さ３ｍほどの透明な円筒が安置されています。この円筒は水晶か、あるいはクリスタル・ガラスのような物質で造られています。正確には完全な円筒形ではなく、表面はガラスの切り子細工のような無数の多面体によって構成され、またその切り子面のそれぞれに虹色の光が複雑に反射して何とも形容のし難い美しさです。この円筒にはいくら調べても出入口やつなぎ目の類いは見当たらず、またどんな手段を取ろうとも破壊することはもちろん、傷ひとつつけることはできません。

円筒の中には上等な寝具が引かれ、そこには円筒などよりも遙かに美しく高貴なひとりの裸の女性が両手を胸に組み、目を閉ざして横たわっています。女性は首にヤサカニノマガタマをかけ、部屋を満たしている光はこれから発せられています。また右手の中指には‘血族の証の指輪’をはめていますが、この指輪の石もまた鈍い光を明滅させています。女性の年齢は20歳代前半と見えますが、明らかに、拝村のアトリエにあった肖像画の少女と同一人物、つまり夕泊蘭子に間違いありません。〈目星〉に成功した者は、蘭子の胸がほんのかすかながら規則正しく上下していることに気づきます。

キラキラと光る水晶の円筒の中に眠る蘭子の姿は、まさに「美」そのものとも言うべき光景です。男女を問わず探索者たちも、自分たちが今置かれている状況を忘れて、しばしの間見とれてしまうでしょう。さらに、「このような素晴らしい女性の下で働けるのであれば、邪教に魂を売るのもよいかもしれない」という気分が、たとえ一瞬であれ心に差し込むかもしれません。これを表すために、眠れる蘭子を見た探索者たちはそれぞれＳＡＮロールを行なわねばならず、失敗した場合は１Ｄ６ポイントのＳＡＮ値を喪失するものとします(これこそまさに、「理性を奪うほどの美」というわけです)。

円筒のすぐ横には黒檀の洋服掛けが置かれ、肖像画の彼女が着ていたの同じような、あさぎ色の綺麗で上品なドレスがかかっています。

船倉：

最下甲板であるDデッキに降りた場合、探索者たちはものの5分もしないうちに、いかにもいわくありげに厳重なドアに守られている船倉に行き当たるでしょう。この船倉のドアの電子ロックも機能を失っており、STR20ポイントに対する抵抗ロールに成功すれば開けることができます。

船倉はそう広くはないのですが、中はまさに山吹き色一色です。何十トンという莫大な数の金塊が、それこそ部屋中に積み重ねられているのです。〈アイデア〉ロールと〈知識〉ロールに同時に成功したキャラクターは、ここに置かれている金塊はだいたい50トン前後、時価にして1,000億円にも達することに気づきます。

金塊ひとつひとつの重さは20kg(時価およそ4,000万円)です。金塊を調べてみて〈地質学〉に成功したキャラクターには、これらが正真正銘の純金であることがわかります。また手に取って調べると、どの金塊にもナチス・ドイツの記章である鉤十字にとまる鷲の姿、そして「1942」という年号が刻印されていることがわかります。

再会と脱出：

拉致されていた探索者たちが(そうする気があるのなら)蘭子の部屋と船倉の金塊とを調べおえた頃に、ちょうど‘沈黙部隊’とイクリプスたちとの戦闘を終わらせてください。イクリプスの死に様は見せ場ですから、言うまでもなく芝居っ気たっぷりに表現してください。

拉致されていた探索者たちは、やが船内を掃討して完全に制圧するために下に降りてきた‘沈黙部隊’と、優子他の仲間たちと出会うことになります。

優子たちが筋書き通りに‘沈黙部隊’に加わっているのであれば話は簡単ですが、そうでない場合には、拉致されていた探索者たちは自分たちが‘G∴O∴T∴’のメンバーではないことを証明するために、すこぶる苦労することになるでしょう。このためには、ケンプ少佐に対する〈言いくるめ〉に成功する必要があるものとします。このロールに失敗した場合、拉致されていたキャラクターは敵または少なくとも不審人物と見なされて‘サン＝ジュスト’の生き残りの乗員たちといっしょくたに捕まってしまいます。

また、拉致されていた探索者たちがどうしても‘沈黙部隊’と一戦を交えたいというのであれば、どうぞ勝手にやらしてあげてください。

‘サン＝ジュスト’全船を完全に制圧したことを確認すると、ケンプ少佐は船を洋上に停止させ、要所に部下を送りこみます。次に、それとない風に優子たちに貸していた武器を返させます。

そしていとも簡単な様子で、尋問ひとつせずに捕虜となっている‘サン＝ジュスト’の生き残りたちをひとり残らず射殺し、死体はそのまま海に放りこんでしまいます。探索者たちがこれはいくら何でもやり過ぎではないかと考え、止めようとしてもまるで無駄です。彼らにとって、邪神の悪に魂まで染められた言わば人間のゴミどもを始末するという作業は、中世ヨーロッパの異端審問官たちがそれこそ何千人という「魔女」を日常的に火あぶりにしていったのと同じ感覚で、ごく当然の「義務」なのです。

それからケンプ少佐はCデッキに降り、最大の戦利品である敵の最高指導者、夕泊蘭子の部屋に赴きます。少佐だけは、眠る蘭子の姿を見ても心を奪われたりはしません。それどころか、とてつもない怒りと憎しみに満ちた目で彼女を捕らえ、ぶるぶる震える右手はゆっくりと腰の拳銃の方に動いてゆきます。しかし最後には任務に対する使命感が勝ったらしく、「監視を置け。46時中絶対に目を放すな。ほんの些細な事だろうと何かが起きたら、すぐに俺に報告させろ。」とアンジェロ曹長に命令すると、後も見ずに部屋を出てゆきます。

すぐにしなければならないことが一とおり終わると、ケンプ少佐は探索者たち全員を集めて、改まった口調で話を切り出します。少佐は、もちろん‘S∴T∴’はこれ以上探索者たちを引き止めたり、行動を妨害したりすることはしないし、‘G∴O∴T∴’に奪われていた魔道書や魔法の武器の類いもすべて返すが、ただひとつ、ヤタノカガミだけはこちらに引き渡してもらいたいと要求します。こうして夕泊蘭子もついに虜の身となり、‘G∴O∴T∴’も事実上崩壊した今となっては、探索者たちがこの鏡を持っていても何の役にも立たず、むしろ害になるだけだろう、それならば自分たち‘S∴T∴’に譲って、人類の未来と理想のための研究に役立ててくれはしないだろうか、というわけです。

少佐の言葉は口調こそ丁寧ですが、これは「お願い」ではなくてもはや「命令」そのものです。探索者たちがどんなにこの要求を拒否し、あるいは実力で抵抗しようとしても、精強な兵士たちの剝き出しの銃口にグルリを取り囲まれては、最終的に屈服せざるを得ないでしょう。ケンプ少佐はできるかぎり探索者たちを傷つけるのを避け、忍耐強く説得を続けますが、最後の最後には躊躇なく部下に一行を射殺させてしまうでしょう。ヤタノカガミは、‘サン＝ジュスト’と共に何としてでも‘S∴T∴’本部に持ち返らなければないのです。

探索者たちがしぶしぶ要求を飲んでヤタノカガミを引き渡すことに同意すると、少佐はこれは少ないがわれわれの感謝の気持ちと思っていただきたい、と言って船倉の金塊のうちのひとつをよこします(もっとも、探索者たちはどうにかして金塊の何個かを既に隠しもっているかもしれませんが)。それから、部下に命じて探索者たちが帰るために船の内火艇(エンジン付き大型ボート)を1隻用意させます。

別れの前に、少佐は探索者たちひとりひとりに握手を求めながら、優子の前に来ると、こともあろうに彼女を‘S∴T∴’にスカウトします。もちろん優子はこの誘いをきっぱりと断りますが、もし万が一、この機会を利用してぜひ‘S∴T∴’に加わりたいという探索者がいるのであれば(たとえそれが本心からでも、また‘S∴T∴’の内情をスパイしようという目論みからでも)、その要求を通してあげて、‘沈黙部隊’と一緒に‘サン＝ジュスト’に残らせてください。

結局は、探索者たちは内火艇を1隻もらって、‘サン＝ジュスト’を離れることになります(キーパーの好みによっては、ヘリコプターをもらえることにしても面白いかもしれません)。時刻は午前2時頃で、現在の‘サン＝ジュスト’の位置は日御岬沖およそ30海里(55km)です。このまま真っすぐ南に向かえば、2時間もすれば島根県の陸に到着するだろうと、少佐は教えてくれます。

船に関する技能を探索者たちがまったく有していない場合は、誰かがモーターボートのライセンスでも持っていることにして、〈モーターボート　25%〉の技能成功率を与えてやってください。もっとも、内火艇の操縦は簡単で、しかも海も穏やかですから、何らかのロールを行なう必要はまるでありません。

ヤタノカガミの引き渡しが万事友好的にいったかいかなかったかにかかわらず、最後にケンプ少佐は船の上から、遠ざかってゆく探索者たちに大声で別れの挨拶を送ります。「アウフ・ヴィーターゼーエン、ディー・マイニゲン(さようなら、わが友人諸君)」

‘サン＝ジュスト’の最期：

探索者たちの内火艇が‘サン＝ジュスト’から400mほど離れた時、恐ろしいことが起こります。それまでは波ひとつなかった‘サン＝ジュスト’の周囲の海面が、沸騰するかのように泡立つと、ついで巨大なぐにゃぐにゃする黒緑色の触手状の「もの」が海中から現れて、船腹を這い

上り始め出したのです。よく見ていると、その触手は船の大きさにも劣らないほどの巨体を持つ、吐き気をもよおすようなアメーバー状の生物の身体の一部であることが分かります。〈目星〉と〈クトゥルフ神話〉とに別々に成功したキャラクターは、この怪物がとほうもなく大きなショゴスであることに気づきます。ショゴスが出現した時点で、まず探索者たちはその目撃に対して定められているＳＡＮロールを行なわねばなりません。

ショゴスはゆっくりと、しかし着実に‘サン＝ジュスト’の船体の中央部を覆うと、次いで万力のように締めつけて船を破壊しようとします。探索者たちがこれを阻止することはできません。船を助けるために接近しようものならば、逆に巻き添えを食ってやられてしまうでしょう。

距離があってよくわかりませんが、船上は混乱に陥っているらしく、舷側で銃火や、爆発らしい光がパッパッときらめくのが見えます。しかしショゴスはそんなことは意にも介さずに仕事を続け、ついには悲鳴のような金属音を発しながら、全長110ｍの‘サン＝ジュスト’の船体は、真ん中からひしゃげ、つぶれ、真っぷたつにへし折れてしまいます。

からみついていたショゴスが離れると、もはや単なる残骸と化した‘サン＝ジュスト’の船体は爆発し、猛火と猛煙とをあたりの海と空とにまき散らしながら沈んでゆきます。ケンプ少佐、‘沈黙部隊’の全員、ヤタノカガミ、50トンの金塊、そして「フェニックス」夕泊蘭子と共に。‘Ｓ∴Ｔ∴’に加入するために船上に残ることを選んだ探索者も、もちろん彼らと運命を共にします。

ショゴスは生存者にも容赦はせず、周囲の海にいる人間は皆殺しにしてしまいます。探索者たちが後で現場に行っても、浮かんでいるのは破片とオイルだけです。

この凄惨な光景を目撃したキャラクターは、ショゴスを見た時のとはまた別のＳＡＮロールを行なわねばならず、失敗すると１Ｄ10ポイントのＳＡＮ値を、また成功しても１Ｄ３ポイントのＳＡＮ値を喪失してしまいます。

破壊と殺戮とはほんの10分間ほどで終わります。すべてが片付くと、ショゴスはぶくぶくと身体を泡立てながら、またゆっくりと海中に沈んでゆきます。あまりに‘サン＝ジュスト’に接近したりしないかぎり、探索者たちが乗っている内火艇が襲われることはありません。

「風」のシムーンとの対決：

探索者たちがそのままおとなしく陸を目指すのならば、午前４時半頃には島根県の浜辺に内火艇は到着します。探索者たちが人気のない浜辺を選んで上陸した場合、そこに「風」のシムーンと地虫衆たちが待ち受けています。

探索者たちが人気のある時間や場所をわざわざ選んで上陸する場合には、キーパーはその場はそのままにしておき、後で適当な対決の場をしつらえてください。この場合、ひとつだけ注意すべきなのは、シムーンと地虫衆たちの攻撃、原則として夜間に行なわれるということです。

シムーンは何の前触れもなく、天の詔琴を抱き、配下の地虫衆10体を背後に引き連れて、探索者たちの前に姿を現します。シムーンはその美しい顔を憤怒に歪め、すっくと立ちはだかると探索者たちを世にも恐ろしい眼でにらみつけます。

もは正体を隠す必要もないシムーンは、首から例の８角形の黒い宝玉のペンダントを下げています。

「よくも……よくも……お前たちは、何ということをあの方に……フェニックス様に……この、呪わしい冒瀆者め、無知蒙昧な人殺しめ。お前たちは、いったい自分たちのしたことがどういうことかがわかっているのか？」シムーンは吐き捨てるようにこう言うと、天の詔琴を構えます。

「もはや容赦はせぬし、遠慮もせぬ。フェニックス様からいただいた、この『風』のシムーンの力を持てる限り使って、お前たちのクソ汚らわしい魂をズタズタに引き裂き、永劫の地獄の苦しみの中に叩きこんでやる。あの素晴らしい方を手にかけた報いを、今ここで存分に受けるがいい。」そしてシムーンは天の詔琴を奏で、《送り歌》呪文を唱え始めます。“レイディ・ロンリー・ヴァイオレット”の冒険で瑠璃音の歌を体得し、現在の時点までにこの歌が《返し歌》として使えることに気づいている探索者は、ここで、この対抗呪文を唱え始められます。

シムーンが《送り歌》を唱え始めた時点ですぐに探索者たちが《返し歌》を唱えれば、このいずれかの呪文が敗れ去るまで、幻覚の効果は現れません。《返し歌》が勝ったならば事は簡単です。シムーンの術は敗れ、彼の天の詔琴の弦はすべて切れてしまいます。

けれども、《送り歌》の方が勝った場合は、もう探索者たちにはなすすべがなく、天の詔琴とシムーンの歌声がたちまちのうちに幻覚の効果をかもし出します。

この幻覚は、かかった者を狂わせ、その精神を十分にいたぶってから殺すような恐ろしいものです。探索者たちの周囲の風景こそ変わりませんが、突然、自分の手足のそれぞれが鱗の生えた真っ黒い蛇へと変化し始めたことに気づきます。次にそれらの蛇は、探索者の意志にお構いなしにうごめき始めると、鋭い牙を使って胸や腹の肉に穴を開け、中にもぐりこみ始めます。身体の中に入った手足の蛇は、探索者の内臓を食らい、ついには骨までもかじるギシギシという音が聞こえてきます。自分自身の手足に食われてゆく恐怖と苦痛とで、幻覚を見させられている各ラウンドごとに、探索者たちはそれぞれＳＡＮロールを行なわねばならず、これに失敗すると１Ｄ10ポイントずつの、成功しても１Ｄ６ポイントずつのＳＡＮ値を喪失してゆきます。ＳＡＮ値が０に減少してしまったキャラクターは、心臓麻痺または脳内出血のために死亡してしまったことになります。

《返し歌》にしくじった場合、シムーンの幻覚を破る手段はただひとつ、自分の手で聴覚を破壊することだけです。これをやりとげるためには、まず各ラウンドの始めに自分のＰＯＷ×１の値のロールに成功する必要があります。これに成功すれば、超人的な努力によって、自分の両の耳の中に指を突っ込んで中耳器官を破壊するだけのほんのわずかな間だけ、幻覚の効果をしりぞけられたことになります。

自分の聴覚を破壊したキャラクターは、１Ｄ６ポイントのダメージを被りますが、幻覚からは完全に解放されます。ここでシムーンの天の詔琴に対して１ポイント以上のダメージを与えて、同時に〈幸運〉ロールに成功すれば、少なくとも１本以上の弦が切れたことになり、彼の《返し歌》呪文は破れます。ただし、シムーンは天の詔琴が発するオーラの装甲に守られています。この装甲を無視して琴に攻撃を加えられるのは、生太刀、生弓矢、もしくは‘サン＝ジュスト’船内にいたコロナに誘拐されていた仲間の持っていた青龍刀のいずれかだけです。魔術による攻撃は、シムーン本人にはダメージを与えることができますが、天の詔琴を傷付けることはできません。

《送り歌》呪文を唱えている間は、さすがのシムーンも琴を弾き歌を歌っているので精一杯で、攻撃してくる探索者に対応する余裕はありません。ただ、〈回避〉だけは行なうことができます。

天の詔琴の弦が切れてしまうまで、シムーンは〈送り歌〉呪文を中断することはありません。

いずれの方法を使ったのであれ、天の詔琴の弦が切れて《送り歌》呪文が破られると、シムーンは信じられないといった狼狽の表情を見せな

がらヨロヨロと後退し、ガクッと片膝をつきます。すると、それまで控えていた地虫衆たちが鳴き声を発しながら探索者たちの方に進み出ようとしますが、シムーンはそれを手で制します。

立ち上がったシムーンの顔には、もはや動揺の色はありません。むしろ彼は先ほどまで見せていた怒りの影を奥におさめ、次のような脅し文句と妙に落ち着いた声とがアンバランスな口調で、ささやくように探索者たちに語りかけてきます。「クフゥ……大したものだ。人間風情にしては、なかなか上等だな。俺の術を破るとは……さすがに、フェニックス様が見込んだだけのことはある。信じられないことだが、どうやらわたし自身の真実の力と姿とを、お前たちにさらさねばならないようだ……」と言っている間にも、彼の肉体はしだいに変形し、5本の腕と緑色の皮膚を持つ化け物に変わってゆきます(SANロールを忘れないように)。

怪物体形に変身し終わると、シムーンはおめき声をあげながら、ただちに探索者たちに襲いかかってきます。この戦闘の間、周囲にいる地虫衆は直接手は出しませんが、この場から逃げ出そうとする探索者がいると、そのキャラクターに飛びかかります。

探索者たちの攻撃によってHPが0まで減少すると、シムーンは(もりとん怪物の声で)しきりに蘭子の名前を呼びながら、ついに力尽きて倒れます。

シムーンが死ぬと、彼の死体はたちまち崩れ、溶け始め、やがてはグズグズの緑色の粘液と化してしまいます。そして、オーロラのときと同じように、その粘液の塊の中から彼の黒い宝玉のペンダントが音もなく空中に浮き上がり、2mほど上昇したところでまぶしい閃光を放って忽然と消失してしまいます。

しかし喜んでいる暇もなく、すぐさま今度はシムーンの配下の10体の地虫衆が探索者たちを包囲し、攻撃をかけてきます。けれども、シムーンが倒れてから3ラウンド以内に、探索者の誰か(優子でなくても可)が‘血族の証の指輪’を自分の指にはめ、《古きものどもとの接触》呪文を唱えながら「ここからさっさと去る」ように念じると、地虫衆はそれ以上の攻撃は止め、そのままいずこへとなく去ってゆきます。

《送り歌》呪文を破るために自らの聴覚を犠牲にしたキャラクターが以後どのように扱われるべきかは、“1980年代資料集”の中の、“感覚を失ったキャラクター”の章を参照してください。

‘G∴O∴T∴’最後の戦士、「風」のシムーンが打倒された時点で、このシナリオの第3部は終了します。

第4部、蘭子：

夕泊蘭子は、深い眠りにありながらも、‘サン＝ジュスト’が敵の手に落ちたことを察知しました。しかし、彼女は次の満月の時までは活動することはできず、ために、最後の手段としてテレパシーでショゴスに命令を下すと、船を敵もろとも破壊させ、沈めたのです。

そして満月の夜、海の底で目覚めた蘭子は、ただちにショゴスに命じて自分のカプセルと、これもやはり船と共に沈んでいたヤタノカガミとを陸の上まで運ばせました。彼女が自分の胎内の‘外なる神々’の力と完全に合体できるのは次の満月の時。最終的な目的の達成を目前にして、蘭子はまず探索者たちを「訪問」して今度こそ彼らの始末をつけることに決めたのでした。

満月の夜に：

惜しくもヤタノカガミは失ったものの、‘サン＝ジュスト’は沈み、さらに‘G∴O∴T∴’最後の戦士である「風」のシムーンも倒れました。そして何より、この世界を邪神に売り渡そうとした恐怖の魔道師、夕泊蘭子もその野望と共に海の底深く永遠に没し、これで探索者たちの使命も完全に果たされたかのように見えました。

そして島根県から帰って数日後の満月の夜、キーパーは探索者の誰かの家、あるいは病院などに一行の全員が集まっていることにしてください。霧島警部も、探索者たちをねぎらい、またこの事件がそもそもどういうことであったのかを詳しく聞くために、この集まりに加わっています。

また、この集まりの前に、霧島警部は探索者たちのそれぞれに、警察からの報酬として100万円ずつを小切手で渡し、さらに以前に探索者たちが何か非合法的な行為を起こしている場合には、これからは当局はそれらについてはいっさい追及をしないことを約束します。

さらに、浜　敬吾老人が生存している場合には、すっかり傷も癒えた彼もまた、この集まりに加わっているものとします。浜老人は、「フェニックス」の正体が自分の推理のように稲田　修でなかったことには少々の驚きを覚えてはいますが、‘G∴O∴T∴’の壊滅によってもはや生命を狙われることも、日本中を逃げ回る必要もなくなり、40年間にも及ぶ怯えの重圧がいっきになくなったことで、うって変わったように陽気になっています。彼は、純粋に学術的な興味から、古代出雲王朝や3種の神器に関する様々な質問を探索者たちにしてきます。

夜も更け、話が一段落した頃、キャラクターの誰かが思い立って部屋のテレビのスイッチを入れにいきます(どうしても見たい番組があるというようなことにすればよいでしょう)。テレビがつくと、ちょうどニュース番組をやっており、アナウンサーが次の話題へと移るところです。　テレビをつけたキャラクターはそのままチャンネルを変えようとしますが、アナウンサーの背後のモニターには何と「巨大生物？　現れる　島根県沖」というニュース・タイトルが映っています。

「今日の夜、島根県中部の沖合いで、正体不明の巨大な生物らしいものが海上を泳いでいるのが目撃されました。

「この生物を目撃したのは、隠岐島から境港に向かう途中だった旅客フェリー‘いずも丸’の乗員と乗客、合わせて30名ほどです。これらの人々の話を総合すると、午後6時40分頃、船が島根県沖およそ20kmを南に向かって航行中、突然右舷の方に大きな生物らしいものがかなりの速力で泳いでいるのが発見されたということです。あたりがもう暗かったこともあって、細部まではうかがえなかったものの、生物の体長は少なくとも数十mほどで、全体的に色は緑がかっており、尾や顔の類いはどこにも見られなかったけれども、全身から無数の触手あるいはヒレ状の器官を垂らし、まるで巨大なアメフラシのように身体をくねらせながら先へ進んでいたとのことです。

「いずも丸の船上は大騒ぎになり、ほとんどの乗客がこの生物を一目見ようとデッキに駆け上がりましたが、生物の方では船や人間たちにお構いなく、そのまま約25ノットの速力で南東の方角めざして泳ぎ去っていきました。

「残念ながらこの生物の姿を写真に収めた人はいませんでしたが、海洋生物の専門家の見解によると、これは非常に珍しい大きなクラゲの一種か、あるいはクジラなどの大型の海棲動物を見間違えたものであろうとのことです。」

「それでは、次のニュース……」と、アナウンサーが言いかけた途端、強力なノイズが入ったかのようにテレビの画面が激しく乱れ始めます。そして部屋の照明が、何回かちらついたかと思うと、ふいに消えます。さらに近所中の犬や猫がいっせいに激しく吠え始めるのが聞こえてきます。

どうしたかと一同が腰を浮かす間もなく、突然、すさまじい超常現象が部屋の中を荒れ狂い始めます。ラップ音と火花が断続的に走り、空気がビリビリと震え、窓ガラスや置物もそれに共鳴して震え始めます。ど

こからともなくカマイタチのような旋風が吹き起こり、部屋中の物を次々とひっくり返してゆきます。そしてついには、部屋中の窓ガラスやテレビのブラウン管が、「ボン」という音を発しながらはじけ飛び、それからあたりは急激に静かになります。この間はほんの15秒ほどですが、たまげた探索者たちが部屋のドアを開けようとしても、まるでコンクリートで固められたかのように、ノブはびくとも動きません。

あたりが静まりかえると、夜の闇の中で優子がはめている‘血族の証の指輪’の石がぼうっとした光で明滅し始めます。それから、今度は壁の一方に縦２m、横１mほどの紫色のまぶしい光の枠が現れます。〈クトゥルフ神話〉に成功した者は、これが《門》であることに気づきます。

やがて《門》は強烈な光を一閃させると、放電を繰り返しながらも完全に安定します。そしてその奥から、他でもない夕泊蘭子自身が、ゆっくりと部屋の中に歩み出てきます。

蘭子はヤタノカガミを右腕に装着し、ヤサカニノマガタマを首から下げ、指にはこれも優子のと同じように鈍い光を明滅させている‘血族の証の指輪’をはめ、そしていつもと同じあさぎ色の優雅なドレスを身につけています。

蘭子が《門》から出現するに至るまでの現象を体験したキャラクターはＳＡＮロールを行なわねばならず、これに失敗すると１Ｄ10ポイントのＳＡＮ値を喪失し、また成功しても１ポイントのＳＡＮ値を喪失してしまいます。ただし、通常蘭子を目撃した際に求されるＳＡＮロールは、行なわれません。

蘭子は《門》から歩み出ると、探索者たちの前で足を止め、一行の顔を無表情に見渡していますが、しばらくして口を開きます。

「ほとほと愚かで、おめでたい人たちですね。わたしがあげたせっかくの機会を自らの手で駄目にしてしまっただけでは飽き足らず、事もあろうに、『Ｓ∴Ｔ∴』のファシストたちに荷担するとは……本当に、愚かとしか言いようがありませんね。」

蘭子の表情も口調も穏やかで落ち着いたもので、ほとんど「やさしい」と言ってもよいほどの感じが漂い、探索者たちに対する怒りや殺気といったものは微塵にもうかがえません。しかし、それがかえって探索者たちの心に氷のような恐怖感をかきたてます。

「あなたがたはなぜ目をそむけようとするのですか。なぜ、わかろうとしないのですか、真実を……そしてわたしがまさに実現しようとしている大いなる計画のことを。

「人類はまだまだ不完全で、ちっぽけで、未発達でくだらないゴミのような生き物に過ぎません。星の彼方、この広漠たる大宇宙に満ち満ちている真実の原理、福音、そして『まことの神々』のことを理解するに至るには、精神も肉体もあまりにももろ過ぎる存在なのです。そうは思えなくて？

「たとえばあなたがたが手を貸したあの異常者たち、『Ｓ∴Ｔ∴』の連中。あなたがたは彼らの本性を知っているのですか？　彼らは、自分たちこそが人類の中から唯一選ばれたエリートたちであると信じこみ、この地球を好き勝手にして、自分たちと、そして自分たちが選んだエリートのみが自由と生存権を許されるファシズム世界を築こうとしているのですよ。彼らの方こそ、神々の栄光と宇宙の原理とに見放された、歪んで汚れきった卑小な人間たちであるというのに。

「人類は神々と一体化し、その偉大な力を受け入れることによってのみ、地上を這い回るだけのみじめな存在から脱皮し、本当に宇宙に生きるのにふさわしい超生物へと進化することができるのです。人類と神々とがひとつになって作り上げる素晴らしい理想世界……このわたしを御覧なさい。わたしの胎内には、神々のうちでももっとも強大な方々から授かった力が、ずっと前より息づき、育ちつつあります。もう、次の満月の夜を迎えれば、神の力とわたしの身体、神の力とわたしの魂とは完全な調和を満たし、わたしは唯一なる王、『黄昏の天使』として覚醒することになるのですよ。

「そして、わたしの騎馬たる『ヲロチ』の吐く炎によって、今までの人間たちの世界は文字通り完膚なきまでに焼き尽くされ、滅亡するのです。そしてその灰の中から、今度こそ本当に幸福で平和な新しい世界が生まれ出るのです。大いなる神々をつなぎ止めていた死の眠りも破られ、われわれは彼らの降臨を迎えることになりましょう。

「そうしてこのわたし、『黄昏の天使』の下で、今度こそ本当に宇宙生命を得た人類は、栄光に包まれた神々を拝しつつ、至上の快楽と安息とに惚惚と悶えることでしょう。永遠に……

「けれども、あなたがたには、その日がやって来るのを目にすることは決してできないことです。なぜなら、あなたがたは今すぐ、ここで、このわたしの手にかかって、消え去る運命にあるのですから。」

浜老人は、これ以上はないというくらいの恐怖に身をすくませ、言葉も出せずに部屋の隅の床にへたりこんでいます。やがて蘭子がそちらの方を向き、無慈悲なまなざしでじっと見つめると、浜老人は顔面を蒼白にし、這いつくばってあたりにぶつかったりしながら、この場から逃げ出そうと無駄な努力をします。

蘭子はその有様を見ながら、「そう、まず最初にあなたの死刑を執行しておくことにしましょう。」と言い、浜老人の方に掌を上にして指差すがごとく左手を突き出し、そしてその伸ばした人差し指をクイと上に曲げます。それと共に、彼女の《ニョグタのわしづかみ》呪文が発動します。もちろん浜老人は、拝一族のにっくき仇のうちの最後のひとりなわけでが、だからと言って彼女は特に気負うわけでもなく、まるで台所をウロウロするゴキブリでも始末するかのような淡々とした調子で、あっけなく彼を殺してしまいます。

ジタバタと苦悶する老人の胸にはついには内側から破裂したような穴が開き、それと同時に蘭子の左手には、まだ湯気が立ち鼓動を打っている彼の心臓が忽然と出現します。この浜老人の恐ろしい最期を見てＳＡＮロールに失敗した探索者は、１Ｄ８ポイントのＳＡＮ値を喪失してしまいます。

蘭子は視線を老人の死体から自分の手の内の心臓に移しますが、すぐにさも軽蔑した風に鼻を鳴らすと、掌を返して心臓を床に投げ落としてしまいます。放り出された心臓は、床にぶつかるとペシャッという音と共に平たく潰れ、血のりがあたりに飛び散ります。

それから蘭子は、まるで何もなかったかのように優子に語りかけます。その口調は先に浜老人に対するのとはまったく対照的で、不肖の娘に対する母親のそれのように、慈愛と憐れみとがこもったものです。「拝一族の娘、優子よ。あなたが道を誤ったことを、わたしはあえて責めません。それがあなたのもって生まれた運命というのであれば、それも仕方のないことです。わたしのせめてもの手向けとして、その一族の指輪はあなたにあげましょう。」

そう言うと、蘭子は両腕を胸の前に上げ、ピンと伸ばした左右の人差し指を１cmほど離して向かい合わせます。「あなたたちの生命を取ろうというわけではありません。わたしはあなたたちを憎んでいるわけではないのですから。確かにわたしの組織はあなたたちのおかげで少しは揺さぶられはしました。けれども、あなたたちのおかげがあってこそ、こうしてヲロチを召喚するのに欠くことのできない神器、ヤタノカガミを手に入れることができたのですからね。」

「ですから、あなたがたの心の中にあるものを残らず真っ白に消し去って、わたしのことも、そして神々に対する反逆の罪をも除いてあげることにしましょう。そしてこれから後の一生を、もはや何ものにも脅かされずに、また何ものも気にかけることなく、静かに、おだやかに暮らす

がよいでしょう。そう長い時間は残されてはいないけれども……」

すると蘭子の左右の人差し指の間が輝き始め、黄色い小さな球形の光がそこに生じます。続いて蘭子が両掌を立てて、そして両腕をそのままぐうっと左右に広げてゆくと、それに従って彼女の前に浮かぶ光の球も、まるで風船のように急速に直径を増して、やがて部屋全体をも覆い尽くしてゆきます。これは蘭子のオリジナルの呪文である、強力な《消去》の呪文です。

蘭子は探索者たちを殺そうとは思っていないので、《消去》呪文も力をセーブして、探索者たちのＩＮＴを０ポイントに減少させるだけで終わらせるつもりでいます。黄色い光に包まれた探索者たちは、全員がラウンドごとに蘭子のＰＯＷに対する抵抗ロールを行なわねばならず、これに負けるとＩＮＴ値を１Ｄ６ポイントずつと、さらにＳＡＮ値を自動的に１Ｄ３ポイントずつ喪失してゆきます。

この間、探索者たちは自由に行動することができます。しかしドアを開けることはできません。また、蘭子に対するあらゆる攻撃(物理的なものでも、魔術的なものでも)はまったく無意味です。蘭子は首にかけているヤタノカガミの力を使って、ＭＰ１ポイントを消費するごとに0.1秒の時間を未来または過去に跳躍することができるので、彼女の身体に命中したはずの攻撃は、その実すべて何もない空間を素通りしてしまう結果になるのです(補追資料を参照)。

ところが、探索者の誰かのＩＮＴ値が８ポイント以下にまで減少してしまったとき、全員の心の中に、先に優子が予知夢の中で聞いたのと同じ懐かしい感じのする声が、ささやくように語りかけてきます。「落ち着いて……大丈夫、落ち着きなさい……わたしにすべてを託しなさい……そのままその場に倒れて……やられた振りをするのです……目を閉じて……雑念を払いなさい……心の中から余計なものをすべて払いのけるのです……」

それと同時に、暖かくてしかも力強い誰かの「思念」のシールドが、探索者たちの心をそっと包もうとしていることに気づきます。心の中から雑念を払い、自分のすべてをこの思念に託そうとするためには、キャラクターは自らのＰＯＷ×５の値のロールに成功する必要があります。

「声」の思念に心を託して、床に倒れ伏せて目をしっかりと閉じると、そのラウンドから、そのキャラクターのＩＮＴ値とＳＡＮ値はそれ以上は減少しなくなります。その他のキャラクターのＩＮＴやＳＡＮはそのままラウンドごとに減り続け、最後には０になってしまいます。

まる６ラウンドが経過すると、蘭子は《消去》呪文を中断し、黄色い光の球も消え失せます。それから蘭子はもう一度だけ倒れている探索者たちを見渡すと、優子の身体の上に１輪の黄色い蘭の花を投げ、そして再び《門》の中に足を踏み入れて去ってゆきます。蘭子が部屋からいなくなると、壁の《門》も忽然と消滅します。

蘭子が姿を消すと、ＩＮＴが０に減少してしまうまでに「声」の思念を受け入れて、その言うとおりにしていた探索者のＩＮＴはもとの値にまで回復し、さらにＳＡＮ値が自動的に１Ｄ10ポイントずつ増大しています。けれども、もう「声」は聞こえなくなっています。

また蘭子がいなくなるのと時を同じくして、優子の‘血族の証の指輪’の石も、光を明滅させるのをやめます。

「声」の言うとおりにしなかった探索者と、さらに(そもそも「声」が聞こえなかったらしい)霧島警部他のＮＰＣは、蘭子がいなくなっても起き上がってきません。彼らはもろに《消去》呪文の犠牲になってしまっており、ＩＮＴ値は０に減り、もはや完全な植物人間と化しています。彼らを救う方法はありません。

蘭子は《消去》呪文の「力の場」を半径60ｍに設定していたので、この範囲内にいた人々は、探索者たちに何の関係がなくても全員がＩＮＴを0にされて植物人間と化しています。

“真紅の戦慄”の冒険に参加していて、さらに自分のＩＮＴ×１の値のロールに成功した探索者は、先ほど聞こえてきた「声」が、死んだはずの片桐由理の声にどことなく似ていることに気づきます(優子はこのことに絶対気づきません。由理にもっとも近しい者だというそのことが、かえって彼女の直感の妨げとなっているのです)。

さらに、コロナに誘拐されて‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ’に洗脳されてしまった女性探索者がその場にいた場合、彼女の狂気(麻痺)もほとんど完全に癒え、ＳＡＮ値も実に１Ｄ20ポイントも増大しています。彼女は、‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ’に関する多くの知識を持っています。探索者たちに疑問があるのならば、キーパーは“補追資料”に載っているあらゆる情報を教えてやってかまいません。けれどもただひとつ、彼女はアマノムラクモノツルギのありかだけは、まったく知らないものとします(蘭子さえ知らないのですから)。

また彼女に限らず、その場に何らかの種類の狂気に冒されている探索者がいるのなら、そのキャラクターも同じように１Ｄ20ポイントを獲得して完全にその狂気から回復します。

新たに登場する呪文：

《送り歌》：

この呪文をかけるには、魔力を持つ琴系の楽器(琴、ハープ、たて琴など)が必要です。この楽器をかなで、歌を歌って〈歌唱〉ロールに成功し、さらに望むだけのポイントのＭＰと２Ｄ６ポイントのＳＡＮを消費しなければなりません。

呪文の効力は術者を中心とした円内に及びますが、この円の半径は消費するＭＰ１ポイントについて50ｍずつ大きくなってゆきます。例えば、９ポイントのＭＰを消費してこの呪文をかける場合は、その効力は術者を半径とした半径450ｍの円内全域に及ぶことになります。

呪文の効果半径の中にいる(ＳＡＮ値が１ポイント以上の)すべてのキャラクターは、それぞれ術者のＰＯＷと自分のＰＯＷとによる抵抗ロールを行なわねばなりません。このロールに負けたキャラクターは、１Ｄ６ポイントのＳＡＮを喪失し、幻覚を見始めます。ロールに勝ったキャラクターは、１Ｄ３ポイントのＳＡＮを失いはしますが、幻覚は見ないで済みます。

呪文の効果をもろに被った者たちに見せる幻覚は、術者が好きなように決めることができます。具体的には、周囲にいる人間がみなおぞましい怪物に見えるとか、まわりが灼熱する溶岩の海に変わるとか、あるいはまた逆にかぐわしい極楽にいるとか、実に様々です。とにかく、術者が歌う歌に応じて、恐怖、快楽、絶望、愛、憎悪、怒り……どんな感情であろうと与えることができるのです。幻覚の内容はリアルで生々しく、たとえこれが呪文の力によって生じた単なる幻にすぎないと頭ではわかっていても、やはりどうしても現実としか思えないのです。この幻覚の世界では感覚さえも現実と同じで、炎は熱く、氷は冷たく、そして実際にはいないはずの怪物にやられてできた傷口は激しく痛むのです。

この呪文に対しては、耳をふさいだり耳栓をしたりしてもまったく無駄です。歌声と琴の音色は、聴覚神経に直接働きかけてきます。呪文の効果を完全にシャットアウトするためには、自らの聴覚神経を破壊するか、あるいはまたこの呪文に対立する呪文である《返し歌》を使うかしかありません。

ただし、《送り歌》呪文の生みだす幻覚は、もともとＳＡＮ値が０ポイントであるような完全な狂人、および神話生物などにはまったく効果がありません。

呪文の効果は、術者が歌と演奏を止めるか、または30分間が経過する

かのいずれかが達成されるまで続きます。

《返し歌》：

この呪文は、《送り歌》に対抗するための呪文です。これを使用するためには、敵が〈送り歌〉呪文をかけて歌声と琴の音色が聞こえてきたら、ただちに自分も歌を歌い始め、さらに10ポイントのMPを消費しなければなりません。

《送り歌》と《返し歌》のいずれの力が優るかの判定は、双方の歌のたくみさによって決定されます。つまり、《送り歌》の術者と《返し歌》の術者とが同時に1D100ロールを行なうのです。いずれか一方が自分の〈歌唱〉に失敗し、もう一方が〈歌唱〉に成功した時点で、この闘争に決着がつきます。両者が共にそれぞれの〈歌唱〉に成功するか、または失敗するかした場合には、再び同時に1D100ロールを行ない、決着がつくまでこれを繰り返します。

この勝負の途中でどちらかが歌を止めたり、呪文をかけるのを中止たりしたら、そのキャラクターは即、勝負に敗れたことになります。

《返し歌》の術者が敗れないかぎり、《送り歌》はその効果を発揮することができません。

《返し歌》の術者が歌の勝負に敗れたら、次のラウンドからただちに《送り歌》がその効果を現し始めることになります。

《送り歌》の術者が歌の勝負に敗れたら、その琴の弦はただちに残らず切れてしまい、魔力がなくなってしまいます。この琴を再び《送り歌》に使えるようにするためには、《琴への魔力の付与》呪文によって術者が自分のPOW3ポイントを楽器に吹きこむことによって魔力を取り戻してやらねばなりません。

いずれの側かにかかわらず、勝った方の術者の〈歌唱〉の成功率は3D10%だけ増大します。対して、敗れた方の術者の〈歌唱〉の成功率は3D10%だけ減少してしまいます。

《返し歌》をかけるには、SANの消費は必要ありません。

《琴への魔力の付与》：

《送り歌》を唱えるのに必要な魔力を、琴系の呪文に与えるための呪文です。これを使うには術者は、まず魔力を与えようとする琴、たて琴、アイリュシュ・ハープなどを自分の前に置いて、太陽が沈むのと同時に純銀のナイフで指の先を切って自らの血液をその楽器にたらし、続いて定められた詠唱を太陽が上るまでずっと続けなければなりません。この過程において、術者は3ポイントのPOW値を永久的に失い、また1D10ポイントのSAN値を消費します。

朝が来るのと同時に、楽器には魔力が付与されたことになります。けれども、朝が来るまでに詠唱を中断してしまったりすると、儀式はその時点で駄目になってしまい、楽器に与えたPOWも浪費されてしまったことになります。

《消去》：

この呪文は、夕泊蘭子のオリジナル呪文です。彼女は、長年の研究の末に開発したこの呪文を、自分でも非常に気に入っています。

この呪文を使うには、まず片手の指を頭上に高く差し上げながら、定められた言葉を唱えます。さらに、呪文を「始動」させて「力の場」の中心を設定するために1ポイントのPOW値と1D20ポイントのSAN値を消費せねばなりません。

《消去》呪文は、術者がかかげて指先を中心として、肉眼では黄色い光球に見える「力の場」を発生させて、その内部にいるあらゆる生物(有機体)の肉体と精神とをまるで水を浴びせかけられた砂の山のように破壊してゆき、ついにはその生物の存在そのものを完全に消し去ってしまう強大な呪文です。

術者は、まず「力の場」の及ぶ範囲を決めます。張った「力の場」の半径の30mにつき、以後の各ラウンドに1ポイントずつのMPを消費してゆかねばなりません。設定できる「力の場」の半径には、特に上限はありません(無論、それを支えるに足る十分なMPを持っていなければなりませんが)。

「力の場」の中にいるあらゆる生物(動物や、神話の怪物も含めて)は、各ラウンドに術者のPOW対自分のPOWによる抵抗ロールを行なわねばならず、これに失敗するとまずINT値を1D6ポイントずつとSAN値を1D6ポイントずつ喪失してしまいます。さらに呪文の影響を受けてINTが0になってしまったキャラクターは、抵抗ロールに負けると今度はCON値を1D6ポイントずつ失ってゆきます。

INT値を0にされてしまったキャラクターは、もはや単に生きているだけの存在、人間ならば完全な植物人間と化してしまいます。

また、CON値が減るにつれて、そのキャラクターの姿は何となく霞んだようにもやもやと薄くなってゆき、CON値が0になると、ついに肉体全体がこの世から消滅してしまいます(着ていた衣服などは残ります)。

呪文の「力の場」の効果は、いかなる物理的な障壁をも越えて及びます。つまり、建物のある階で《消去》呪文を唱えると、その効果は床や天井を突き抜けて、上や下の階にいる生物にまで達するのです。

《消去》呪文の犠牲となる生物の数に制限はありません。問題なのは「力の場」の大きさだけであって、その中にどれだけの対象が含まれていようとまったくかまわないのです。

結末：

拝一族の秘密を暴き、「フェニックス」の正体が夕泊蘭子であることを知り、さらに‘G∴O∴T∴’の最後にして最強の戦士である「風」のシムーンを倒した探索者たち(と優子)は、それぞれが1D20ポイントずつのSAN値を獲得します。

しかしながら、ゲームは再び振り出しに戻りました。夕泊蘭子はもう世界を破滅させる下準備を着々と整えており、1ヵ月後の次の満月の夜にはすべてが終わってしまうと言うのに、望みの綱であるヤタノカガミさえも奪われてしまった探索者たちには、もはや打つ手がひとつもないように見えます。このような絶望的な状況の中で、シナリオVIは終了します。

手がかりⅥ－Ａ：

（稲田　修の手紙）

突然妙な手紙を受け取って不審に思っているだろうが、そこは容赦してもらいたい。私の名前は稲田　修、お父上に聞いたことがあるかもしれないが、私は君の大叔父に当たる者だ。

今、君の周りには途方もなく恐ろしい危険が迫りつつある。恐らく、脅迫電話がかかったり、奇怪な事件が頻繁としていることだろう。しかし、それらはどれもイタズラでも妄想でもない。君が直面しているのは世にも恐ろしい敵、やろうと思えば君の生命など籾殻のように吹き飛ばしてしまうことのできる冷酷で強大な敵なのだ。

たぶん君も伝え聞いていると思うが、私はもう何十年も前に行方不明になり、そのままどこかで死んだ、とされている。しかしそれは違う。私はこの40年余りの間、ある恐ろしい組織の追及から身を隠し、また何とかして彼らと戦う手段を得るため、ずっと人知れず地下に潜ってきた。その組織というのが、もう気づいているかもしれないが、今君を脅かし続けている連中なのだ。

この組織は、冷酷で、強力で、そして超自然的な奇怪な力を駆使する恐ろしい者たちだ。無論、警察などの手に負える連中ではない。

彼らは、稲田の家に遥か昔から代々伝えられてきたあるものを、それこそ喉から手が出るほどに欲しがっている。そのものがなければ、彼らのおぞましい目的は決して達成されることはかなわないのだ。そして彼らは、それを君が私から受け継いで、どこかに隠しているものと思っている……もちろん、君はそんなことは全然身に覚えのないことだろう。だが、いくら稲田の血を引くとは言え、無関係の君をこんなことに巻き込んでしまったのは、全てがこの私に責任がある。だから非力ながら、私の力が及ぶ限り、君を助けたいと思っている。

この手紙の添えられていた小包を、まずは開きたまえ。その中に君は、君がまず知りたいと思っているだろう疑問を満たしてくれる価値ある書物を発見するだろう。それを読み終わったら、できる限り早く島根県に行くのだ。そこで拝村という廃村を捜せ。その村に行けば、君がやるべきことが分かるだろう。理不尽だと思うだろうが、君が助かるためには私の言う通りにするしかない。

もしかすると、どこかで君に会うことができるかもしれない。その時にこそ、全てを話そうと思っている。

しかしまずは、急いで、そしてまた慎重に行動することだ。君ならば、きっとやり遂げるに違いないと私は信じている。

稲田貴耶殿

稲田　修

手がかりⅥ－Ｂ：

（『神の有る国』の１節）

……周知の通り、出雲国は古代の伝説と信仰の宝庫であり、学問的にも非常に価値の高い祭儀や、言い伝えなどがそれこそゴロゴロしている地だ。しかしそれらの中でも、拝村における信仰や祭式などは特筆に値するだろう。

……拝村における信仰の中心、拝神社には、一応はスサノオノミコトおよびオオクニヌシノミコトが祭られており、またこの神社の神官を代々勤めている拝一族も、その祖先はオオクニヌシノミコトということになっている。だが、この村における信仰や祭式、さらには神社の構造や墓の造りなどは、出雲国の他の土地ではもちろん、日本全国どこを捜しても見つけることのできない、まさにここだけの非常に特殊で変わったものばかりなのである。

……拝村の周辺の村や集落では、奇形神や奇形児に関する伝説がやけに多い。また、山の中に住んでいる「人を奇妙に歪めたような姿の」奇怪な生き物を目撃したという話も、古くは江戸の昔、そして最近では何と明治の末頃まで、頻繁とあったそうである。しかし奇妙なことに、それらの伝説や目撃譚の分布のちょうど真ん中に位置している拝村には、そのような話はいっさい伝えられていないのである。これらは、日本のどこにでも伝えられている「マレビト」伝説の一種に過ぎないのではないかとも考えられるが、調べを進めてゆくにつれて、どうも少し違っているらしいことが明らかになってきた。それと言うのも……

……拝村の長たる拝一族の者も、昔は決して屋敷の外に姿を見せることはなかったそうである。村人たちの極端な排他性を考え合わせると、実は、全ての奇形伝説の源となったのは、他ならぬこの村ではなかったのかということに思い至る。そして、近くの山の中で見られたという謎の怪物は、それら拝村の奇形の子供が、捨てられてもそのまま死ぬことなしに成長した姿、というわけである。それでは何故、拝村にはそんなに奇形の発生が多かったのだろうか、あたり一円の伝説となるほどに……

……拝村で信仰されているのは、恐らく一種の奇形神で、呼び名こそ同じではあるが、スサノオノミコトやオオクニヌシノミコトとはそもそもは関係のない、別の神話体系の中の神なのであろう。自分たちが遺伝的に奇形の多い一族だったから奇形神を崇拝するに至ったのか、それとも崇拝している神やその神儀が何らかの原因になって、一族に奇形が増えることとなったのか、そこまでは分からないが。

……ある村人がそっと教えてくれたことによると、拝神社と拝家の屋敷の地下には、拝一族の者と言えどももう何百年も前から決して開けたことのない、おきてによって堅く閉ざされ、守られた広大な地下室があるのだと言う。これはわたしの勝手な考えだが、この「地下室」というのは、実際には古代に拝一族の祖先が築いた墳墓ではないのだろうか？

たとえこれが墳墓でないとしても、この中を学術的に調査することができるのなら、恐らくは拝一族、そして拝村における信仰の謎も全て解き明かすことも可能になるのだろうが。

手がかりⅥ－Ｃ：

（島根県の地方新聞の記事、1947年付け）

神社と邸宅全焼　住人行方不明

今日午前２時20分頃、木次町拝村にある拝神社より出火して、神社と、隣接する神主の屋敷とを全焼した。火災は午前６時までに消し止められたが、焼け跡から住人の遺体などは全く発見されず、当神社の神主の拝　修理さん(58)、妻の麗子さん(42)、次男の天二郎さん(22)、そして長女の由美さん(17)は行方不明となっている。

火災の原因などはまったくわかっていないが、警察では行方不明となっている拝さんたちが事件に関係している可能性があると見て、とりあえず彼らの消息をつかもうとしている。

手がかりⅥ－Ｄ：

（島根県の地方新聞の記事、1987年７月付け）

夕焼けに浮かぶ怪魚(？)の写真

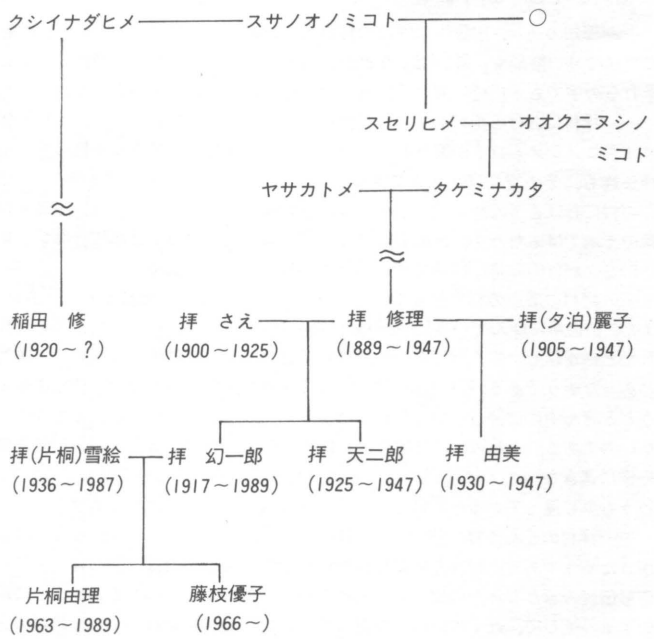
出雲市に住む高田　仁さん(38歳、建設業)から、右のような珍しい写真の持ち込みがあった。撮影日時は６月29日の午後６時40分頃で、撮影場所は境港の埠頭、釣りに行った帰り際に、ふと思い立って持ち歩いていたカメラで夕陽に照らされた船の美しい姿を撮ってみる気になったそうである。

写真にはフェリーと豪華なクルーザーとが写っているが、問題となるのはこの２隻の手前である。ここをよく見ると、高田さんの指摘通り、人間とも魚ともつかない不思議なものの姿がはっきりと写っている。影や周囲の物体の大きさから判断すると、このものの大きさは人間の身長大と推定できるが、正体については皆目見当もつかない。

あたりが比較的開けていることから光線のいたずらとも思えず、また大きな魚やイルカ、または潜水具をつけた人間とも一概には断定できない。謎の写真である。

手がかりⅥ-Ｅ：

（拝一族の家系図）



手がかりⅥ-Ｆ：

（金庫に納められていた夕泊麗子のメモ）

Ｖ-３を接種した実験体５人のうち、５人共に８時間以内に死亡した。Ｖ-２に続いてこのＶ-３も事実上、失敗したことになる。

地虫衆の数が絶対的に足りない以上、何としてもその増殖を計らなくてはならない。普通の人間に拝一族の身体を与えてやれば、その人間に例の処置をほどこしてやって地虫衆を産み出させることが可能なはずだ。例えば100人の人間を母胎として使えば、今後10年以内に30体以上の地虫衆の幼生を得ることができる計算となる。

その決定的な手段こそが、このＶシリーズ血清になるはずなのだが。

理論に間違いはない。

もう少し時間があれば、この血清を完全なものにすることができよう。

しかし、私もそうそうこの研究にばかりかまっている暇はない。しばらくは、Ｖシリーズのことは幻一郎に任せることにしよう。

シナリオⅦ：緑の死都の守護者
The Dead Guardian of the Green Empire

‘フェニックス’ こと夕泊蘭子の野望を阻むものは今や何ひとつ存在しない。次の満月の夜までに何か手を打たないかぎり、「黄昏の天使」が降臨し、召喚されたヲロチの力によってこの日本の地は再び蹂躙され、焼き尽くされてしまうことになるだろう。探索者たちに課せられた使命は、あまりにも重い……

シナリオ開始時：
1991年7月。

はじめに：

探索者たちには、今や夕泊蘭子に立ち向かうためのどのような手段も残されていないように見えます。いまだに敵の本拠地すらわからず、しかも頼みの綱とも言えるヤタノカガミすら奪われてしまいました。

けれども探索者たちには、最後の希望と言うべき強力な武器、3種の神器の中で最強の力を持つと伝えられるアマノムラクモノツルギの破片の1つが残っています。今、彼らが早急にすべきことは、何が何でも失われたもう1つの破片を見つけ出し、剣を完全な形に復元することだけです。

このシナリオの冒険は、先のシナリオの終了時から遅くとも1ヵ月以内にまっとうされなければなりません。なぜなら、次の満月の夜こそ夕泊蘭子が、その胎内で「育ててきた」神々の力と完全な合一を得て「黄昏の天使」となる時なのです。「黄昏の天使」として神と人の力を獲得した蘭子は、もはや眠り続ける必要もなく、まず手始めにヤサカニノマガタマとヤタノカガミの力を得てヲロチを召喚し、日本全土を焦土に帰してしまうでしょう。キーパーは、もうあまり時間が残されていないということを、プレイ中に幾度も、しつこいほどプレイヤーたちに強調してください。

プレイヤー用情報：

“ブラックソング”の冒険が終わってからちょうど1週間後、日本のふたつの場所でほとんど同時に世にも奇怪な現象が起こりました。

まず島根県の宍道湖(しんじこ)で、湖の周辺で赤みを帯びた不気味な雲あるいは靄がかかり始めました。この雲は風向きや気温にまったく関係なく24時間中この地域を多い、空は夕焼けよりもまだ深い赤色に染まり、太陽の光は遮られて地上は暗くなりました。

どこかの国の核実験の影響だとか、火山の大噴火によって太陽光線が屈折して起こった現象だとかとも言われましたが、どこにもそのような事実はなく、また仮にそんなことが原因だとしても宍道湖の周辺というごく限られた地域でのみ空の色が変わることの説明がつかず、気象庁などの調査によってもこの異常気象の原因は全然つかめない有様です。2日経っても3日経ってもいっこうに回復する様子もなく、それどころかますます血のような赤味を深めてゆくような空に、島根県の住民はしだいに不安をつのらせつつありました。

宍道湖の空が赤く変わったその次の日、今度は長野県の諏訪湖上空にもこの現象が現れました。その様子は宍道湖の場合とほとんど同じで、ある時突如として天空に赤味を帯びた雲のようなものが広がり、時間が経過するにつれてその色はどんどん濃くなってゆく、というものです。

2つの地域の現象に共通するのは、空の異常が湖の真上とその周辺地域に限られていて、それより外に広がる気配を見せないということです。現象の範囲は、宍道湖の場合は湖の真上を中心とした半径およそ30kmの円内(これには松江市や出雲市、さらに拝村も含まれます)で、諏訪湖の方はそれよりも狭くて湖の真上を中心とした半径およそ15kmの円内です。

キーパー用情報：

かつて強大な古代出雲王朝を支えていたのは、別の空間、別の時間から絶えず引き出し続けられていた莫大な異次元エネルギーでした。そしてこの異次元エネルギーの奔流こそが、神話に遠く語られる「ヤマタノヲロチ」の姿に他ならないのです。

この異次元エネルギーを引き出すために、巨大なエネルギー集積器が出雲と、そして出雲王朝の衛星国だった諏訪に置かれ、男神一族が3種の神器によってそのコントロールに当たっていました。

ところが、コントロールを失って暴走したエネルギーが「ヲロチ」として出雲王朝を壊滅させてしまった際に、ふたつのエネルギー集積器も地下へと沈み、かつてそれらが存在していた場所はそれぞれ宍道湖と諏訪湖というふたつの湖になったのでした。しかし、機能は停止してしまったものの、これらのエネルギー集積器は完全に破壊されてしまったわけではなかったのです。

‘G∴O∴T∴’ は、宍道湖の湖底に眠るメインの方のエネルギー集積器を再び作動させ、ヤタノカガミとヤサカニノマガタマを使って、日本を破壊するための異次元エネルギー(ヲロチ)をこの地に発生させようと作業を進めているのです。湖の上空に発生した異常気象は、この異次元エネルギーの蓄積に伴って起こったものです。

宍道湖の集積器にエネルギーが蓄積されるに連れて、それに連動している諏訪湖湖底の集積器も、いつしか作動を始めていました。今やこちらの集積器の方にも、量はずっと少ないながらも、もしそれが解放されれば諏訪湖周辺を完全に破壊しかねないほどに強力な異次元エネルギーが貯められつつあるのです。

さらにもう1つ。諏訪湖の湖底には、かつて異次元エネルギーが暴走した際にそれを止めるために戦った、男神一族の神官であるタケミナカタが、半分に折れたアマノムラクモノツルギのもう1つの破片と共に眠っています。このシナリオにおける探索者たちの最大の目的は、諏訪湖の遙か下にあるエネルギー集積器とタケミナカタの墓所へと至る道を発見し、アマノムラクモノツルギを手に入れて再び地上に戻って来ることにあります。

事前の情報：

宍道湖および諏訪湖で起こっている怪現象のことを知って、自らのくオカルト〉に成功した探索者は、これが古代中国の記録で報告されている「赤気(せっき)」という現象に似ていることに気づきます。赤気は、中華

帝国全土を揺るがすような大事件、それもほとんどの場合はよくない事件の前兆とされていました。また科学的には、赤気は地球の磁気異常によって起こる大気現象、すなわちオーロラ(極光)のようなものだったのだろうと考えられています。

優子の予知夢：

シナリオが始まってからすぐに、優子がいつものように予知夢を見ます。今回の予知は、夜彼女がベッドで眠っている間に現れます。

夢の中で彼女は、どこか高い山の上から盆地を見下ろしています。その盆地には、青い水をたたえた大きな湖が広がっています。と、次の瞬間、とてつもなく強い突風が巻き起こり、彼女の身体はまるで薄っぺらな紙切れのように地上を離れ、空中に舞い上げられていました。

さっきまで立っていた山から眼下の湖までは、直線距離で何kmもあったはずなのに、夢の中だけに遠近感もおかしくなっているのか、気がつくと、彼女の身体はその湖の湖面めがけて真っ逆さまに落下しているとことではありませんか。身体は無重量状態となり、すさまじい勢いで風がびゅんびゅんと顔の間際を通り過ぎてゆきます。けれども彼女はどうしてだか恐怖は感じませんでした。

何分も経ったかと思われた時、ついに優子の身体はすさまじい音としぶきと共に湖面に叩きつけられ、そのまま水中深くへと沈んでゆきました。深みへ、深みへと沈むにつれて、逆にだんだんとあたりが明るくなり、様子がわかるようになってきました。水の中にいて、しかも自分の口からはっきりと空気の泡が出ているのにもかかわらず、優子は呼吸に不自由していませんでした。ごく当たり前のように、夢の中の彼女は湖の水をそのまま呼吸しているのです。

やがて、彼女の足が突然何か固い物に触れました。見ると、ずうっとさらに深みへと向けて延々と伸びている長い長い階段の上に立っているではありませんか。彼女はそのまま、その階段を下へ下へと降りてゆきました。

始めうちは彼女も階段の段の数を数えていたのですが、１万、２万と数を重ねるにつれてしだいにそれもあやふやとなり、やがてただ機械的に足を左右に出しながら前へ進んで行くだけとなりました。ただ、どれだけ歩を進めようと、疲労は全然覚えませんでした。

ふと気がつくと、つい先程まで周囲を満たしていた水はどこかになくなってしまっており、階段は暗い夜の闇のような虚空の中に支えるものもなく伸びているのでした。やがてずうっと前の方で、何かが明るい虹色に光っているのが見えました。もう少し近づくと、それが階段の終点で、正方形の小さな広場の真ん中に、まさしくアマノムラクモノツルギの破片の切っ先側の半分が置かれていて、それが輝いているのだとわかりました。

ところが優子が勇んでツルギの方へ駆け寄ろうとすると、突然彼女の行く手に、どこからともなく現れた何者かの影がすっくと立ちふさがりました。それは誰であろう、死んだ彼女の姉、由理でした。優子は大声で「姉さん！」と叫び、姉に近づこうとしましたが、由理はひと言もしゃべらず、ただ悲しそうな顔をしながら首を左右に振るだけで、こちらに来るなということを目で知らせました。それでも優子はあえて近づいてゆき、由理の肩に触れようとしましたが、その手は何の抵抗もなく姉の身体を向こうに突き抜けてしまいました。

と、見る間に、由理の姿は薄くぼやけ始め、あっけに取られた優子をその場に残したまま、ついには消え失せてしまいました。そして由理だけでなく、階段も、アマノムラクモノツルギも何もなくなっており、優子は虚無の中で宙ぶらりんになったままただただ姉の名前を繰り返し叫んでいました。

しだいに夢の世界から現実へ引き戻されてゆくらしく、周囲の風景も除々に薄れてきましたが、その最後の瞬間、どこからともなく由理の声がはっきりと優子の耳に届いてきました。「憎しみは憎しみを、恐怖は恐怖をかきたてるだけ……たとえ妄執から生まれたものであろうと、その愛には憐れみを……それこそがただひとつの手段……」

ここで、優子は汗をぐっしょりとかきながら目を覚まします。この夢によって優子はＳＡＮロールを行なわねばならず、失敗すると１Ｄ３ポイントのＳＡＮ値を喪失してしまいます。

探索者の誰かが優子に諏訪湖を写した写真を見せると、彼女は夢の中で自分が落ちた湖はまさにこれであると指摘します。

諏訪：

長野県の諏訪は、日本の歴史の中でももっとも古くから人間が住みつき、文明を築いていた地の１つです。遙かな昔、ここには古代出雲王朝の衛星国家が存在していました。

諏訪市までは、鉄道で東京から２時間 40 分(特急)。自動車だと、東京からまず国道 17 号線、ついで国道 18 号線を使っておよそ 230 kmの距離です。

諏訪市の人口はおよそ５万人、北は霧ケ峰高原、南は赤石山脈に囲まれ、その間にはこの地方の中心とも言える諏訪湖が存在します。諏訪湖を挟んで南東側が上諏訪、また北側が下諏訪となっています。

古代より神々への信仰が盛んで、また他の地方では見られない独特の珍しい祭儀、慣習などが多く、その幾つかは現代にまで受け継がれています。飛鳥、出雲、遠野などと同じように、言わば日本の中の「聖地」のひとつです。

諏訪の信仰の寄りどころとなっているのが、出雲よりこの地に来た神であるタケミナカタと、その妻である地元神ヤサカトメとを祭る諏訪大社です。

諏訪大社は、全国に 5000 以上の分社を持つ巨大な神社ですが、非常に特異な構造を持っています。湖の南東岸、つまり上諏訪にある上社と、北岸つまり下諏訪にある下社とに別れているのですが、その上社と下社がさらにふたつの神社に分けられているのです。

上社は大きな「本宮」と小さな「前宮」から成っています。このうち本宮にはタケミナカタが祭られていますが、前宮の方にはヤサカトメが祭られています。

下社の方は「春宮」と「秋宮」とに別れています。これらの社には、ヤサカトメが祭られています。

また、この地方の奇現象として全国に有名なのが、いわゆる「諏訪湖の御神渡り(おみわたり)」です。諏訪の冬は非常に寒く、厳しいのですが、毎年１～２月、諏訪湖がもっとも厚く氷結する頃、夜明けと共に轟音を響かせながら湖面に張りつめた氷が湖の端から端まで１直線に割れるのです。その昔は下社のすぐそばまで湖岸が迫っていたので、この御神渡りは、上社のタケミナカタが、１年に１度だけ下社の妻ヤサカトメを訪ねるために湖面の氷を踏みしめながら歩いてゆくその道筋なのである、という伝説が生まれました。実際に、*毎年御神渡りが起こる方向*は、上社から下社の方へとほとんど一定しています。

科学的には御神渡りは、夜の寒気によって熱収縮した湖の氷が、朝の太陽光を浴びて熱膨張する際に、夜の間にできた新しい氷によって「はみ出して」しまい、湖面中央のもっとも弱い部分の氷が割れて突き上げられるという現象です。

諏訪の現状：

探索者たちが諏訪湖から 15 kmの範囲内に入った途端、空の色が赤く変わります。と言うより、途方もなく薄い真っ赤なヴェールが、空の端か

ら端まで引き下ろされているような感じです。

そのヴェールの色は、夕焼けや朝焼けの赤とは明らかに違う、もっと深味のある赤です。光度計などで調べるとわかりますが、地上に達する太陽光線の強度は別に普段と変わりありません。しかし、大気そのものがまるで染められているかのようにどこもかしこも赤なので、感覚的にいつもより暗く思えるのです。

このヴェールの下の地域では、無線やラジオの聞こえが非常に悪くなり、またテレビに至ってはひどいノイズによってほとんど使いものになりません。また、方位磁石も一定の方角を差そうとせず、針は落ち着かなげにグルグルと回るばかりです。さらに、鉄釘などをそこらに放置しておくと、帯磁してしまったりもします。探索者たちがゼンマイ式の腕時計、コンピュータの磁気ディスク、レコーダーのテープなどを持ちこんだ場合、それらは1時間も経たないうちに駄目になってしまうでしょう。

何らかのロールを行なうまでもなく、この地域一帯が強力な電磁場の影響下にあることは明らかです。この電磁場は、諏訪湖に近づけば近づくほど強くなってゆきます。

住人は誰もみな一様に不安そうですが、ＯＡ機器やＡＶ機器が使えなくなったことを除けば、今のことを日常生活にさしたる支障は出ていないので、全人口の2割前後の人が一時的に家を離れて他の場所に「避難」している以外には、まだ混乱とかパニックとかは起こっていません。とは言うものの、原子炉の事故だとか、ソ連や中国の核実験だとか、様々な無責任な噂が流れていることも確かです。探索者たちも、諏訪で活動を続けている間は何度となくこのような噂を耳にすることになるでしょう。

図書館：

諏訪市内の図書館、あるいは民俗資料館などで調査を行なう探索者は、〈図書館〉に成功するごとに以下の情報をひとつずつ得ることができます。

(1)：諏訪大社の祭神であるタケミナカタは、もともとはオオクニヌシノミコトの息子として出雲国にいました国つ神だが、天つ神(天孫族)が降臨してオオクニヌシたちに「国譲り」を迫った際にただひとりこれに反抗し、天つ神の使者に戦いを挑んだがあえなく敗れ、とうとうこの諏訪まで逃れて来て命乞いをして許され、以後はこの地の祭神として祭られるようになったと伝えられている。例えば『古事記』によると、その時の様子は次のようであったと言う。

手がかりVII－A参照

(2)：しかしある伝説によると、タケミナカタは戦いに敗れて逃げ出したのではなく、出雲国に大変な危機、または危険が迫りつつあるのを見て、そのことを出雲の衛星国だった諏訪まで伝えるために急いだのだ、ということになっている。

(3)：タケミナカタの妻である女神、ヤサカトメは、タケミナカタがやって来る以前から諏訪にいました国つ神であるらしい。タケミナカタとヤサカトメとは、当初は共に暮らしていたのであるが、どういう理由でか、いつしかタケミナカタは諏訪湖の南に、ヤサカトメは諏訪湖の北に、それぞれ別れて暮らすようになった。そして1年に1度だけ、タケミナカタは湖を「御神渡り」して対岸の妻のもとに通うのだと言う。

(4)：諏訪大社の大きな特徴として、「御柱(おんばしら)」というものがある。これは、上社と下社の4つの社のそれぞれの社殿の周りに立てられる長さおよそ16.8ｍの4本の樅の木の柱のことである。7年に1度の4～5月、山から16本の木を切り出し、都合数千人の力で麓まで引き下ろしてきて、新しい御柱として4つの社にそれぞれ4本ずつ立てかえる、「御柱祭り」を呼ばれる豪壮な祭儀が行なわれる。しかしどうして4本の柱をわざわざ社殿を取り囲むように立てなければならないかについては、まったく伝えられていない。

ちなみに次回の御柱祭りは、1992年の4～5月の予定。

(5)：諏訪大社では、かつては宮司団のみそれに近づくことを許された、動物や人間の犠牲をも含む数々の秘儀や祭儀があったと伝えられている。

(6)：諏訪地方の祭儀や神事に関する古記録が最も残されているのは、高島藩3万石諏訪氏の氏神でもあった八剣神社である。

(7)：諏訪には、かつて天空から降り注いだ凄まじい「火の雨」によって、住んでいた者のほとんどが焼き尽くされ、全滅してしまったという伝説が残っている。その際、下諏訪にある「ジジ穴」、「ババ穴」と呼ばれている2つの穴に逃げこんだごく小数のものだけが、この災害を生きのびることができたのだと言う。

場所１．上社前宮：

上社の前宮は、諏訪大社の4つの社のうちではもっとも規模が小さなものです。また、4つの社の中で唯一、本殿を持っています。

周囲は閑散としており、昼間でも人の姿はまばらです。この社の境内の中で《門の発見》に成功した者は、この付近にかつて相当に強力な《門》

が存在していて、現在でもその魔力が薄々ながら残っていることに気づきます。《門の発見》に成功してさらに〈アイデア〉ロールに成功したら、この《門》が機能を停止したのは今から3,000年以上も昔であることがわかります。

昼間、探索者たちがこの社でウロウロしていると、ひとりの人の良さそうな50歳過ぎくらいの男性が声をかけてきます。男性は、「この時期にこんな辺鄙な場所までわざわざ来るとは……先ほどから見ていると、よほど大社の歴史に興味がおありのようですな。いや、申し遅れたがわたしはこの辺に住む者ですが。」と言います。

男性は、諏訪の伝説のことに詳しいらしく、この前宮が諏訪大社の中ではもっとも古い歴史を持つ社で、タケミナカタ神が初めて諏訪の地に出現したのもここだと伝えられているということを教えてくれます。名前を聞くと、男性は「まあ、こういうつまらない者ですが。」と言いながら探索者たちに名刺を渡し、そのまま立ち去ってしまいます。名刺には、「古代史研究家、諏訪ＵＦＯ研究会会長　永井富士郎」と記されています。住所は、上諏訪駅のすぐそばになっています。

前宮の社務所などで尋ねると、この永井氏は地元の資産家で、諏訪の歴史や信仰、考古学の研究に熱心な好事家で、このあたりの神社や古墳などをひっきりなしに回っていることがわかります。古代史に関する資料やコレクションは素人はだしなほど集めているそうです。社務所の人は、専門的なことは詳しくはわからないが、と断りながらも、永井は学会に認められてもおかしくないほどの立派な研究もいくつか残しているらしいということを教えてくれます。

また、人柄はすこぶる好人物で、実業家としてはこの地方の名士に数えられるくらいの人であることがわかります。

場所２．上社本宮：

諏訪大社の中心となる社です。規模も大きく、広い境内には拝殿、宝殿などのたくさんの建物が立ち並んでいます。これら社殿の周囲には、もちろん長大な４本の御柱が立っています。

本殿はなく、拝殿の背後に位置する神林がそのまま御神体として祭られています。境内のほとんどの区域は、一般人は立ち入り禁止となっています。

本宮を調査しても、特に興味深いものは何も得られません。しかし、探索者たちが境内にいると、ここでも永井富士郎が「おや、奇遇ですな。」と、一行に声をかけてきます。もし、探索者たちが前宮よりも先に本宮を訪ねたのであれば、彼の自己紹介などはこちらで行って、前宮の方で「奇遇ですな。」ということにしてください。

諏訪大社の由緒や歴史などに関して質問すると、彼は喜んで探索者たちに自分の知識を披露してくれます。

この上社本宮について何か面白いことは知っていないかと聞くと、永井は古代から継承されているある神事のことを教えてくれます。その神事とは、12月31日の「諏訪大社２年参り」に際して執り行なわれるもので、夜中、神の依り代である御幣を担いだ雅楽の行列が上社を出発し、諏訪大社の摂社である葛井神社へと向かいます。葛井神社に着くと、社の裏手にある底なしの池に御幣を投げこみ、水中深く沈めてその年の神を送ります。これは「幣束納(みてぐらおさめ)」の神事と呼ばれ、その昔は雅楽の行列に道に出会っただけで生命がない、と言われていたほどの神聖な秘儀でした。現在でも、この神事は行なわれています。

また面白いことには、この葛井神社の底なし池は諏訪湖と、そして遙か遠くの静岡県にある「左奈峡(さなぎ)の池」という池の底に通じているという伝説があることも教えてくれます。言い伝えによると、幣束納の神事によって投げこまれた御幣は、その翌日、つまり明けて１月１日の朝に、左奈峡の池の水面にぽっかりと浮かび上がったと言うことです。

永井は、葛井神社は観光的にはほとんど知られていない場所だが、諏訪の歴史に興味がある人なら見て損はないだろうからぜひ行ってみなさいと強く勧めます。

本宮の社務所などで永井について訪ねると、素性については前宮で聞いたのと同じような答えが得られますが、研究家としての彼の評価はまるで正反対です。つまり、アマチュアとしてはケタはずれなほどに古代史や考古学に情熱と資金と投じているにもかかわらず、残念ながら彼の「研究」は常識や筋道の類いをいっさい超越していて、「ほとんどＳＦ」とでも言うべきものばかりだそうです。彼はこのあたりでは、「ＵＦＯおじさん」と呼ばれています。

場所３．下社春宮：

ヤサカトメを祭神とする２つの社のうちの１つです。ヤサカトメは、毎年２月１日から８月１日までこの春宮に留まり、８日１日に行なわれる「御舟祭り」によって秋宮に送られます。つまり現時点では、女神はこの社にいますことになっています。

春宮にも本殿はなく、拝殿の後方にある神林が御神体となっています。もちろん、ここの社殿の周りにも、４本の「御柱」が立てられていますが、ここの御柱だけは他の３つの社のそれと違って、杉の木が用いられています。

春宮で調査をしたり、聞きこみをしたりしても、特に興味深いものは何も得られません。

場所４．下社秋宮：

春宮と共に、ヤサカトメを祭神とする社です。ヤサカトメは、毎年８月１日から２月１日までこの社に留まり、２月１日の「遷座祭」によって春宮に送られます。

秋宮にも本殿はなく、拝殿後方のイチイの木が御神体として祭られています。ここの社殿のまわりにも、４本の樅の木の「御柱」が立てられています。

秋宮で調査を行なっても、特に得られる者はありません。

社の人に聞きこみをして〈言いくるめ〉に成功すると、諏訪の古い歴史や信仰を調べたいのなら、八剣神社に当たってみてはどうかと助言されます。

場所５．八剣神社：

諏訪市内にある神社です。この神社は、慶長６年(1601年)より高島藩３万石の領主、諏訪氏の氏神でした。そのために、昔から盛んに祭儀や神事が執り行なわれ、それらに関する古記録も大量に残されています。

ここに保管されている古文書の類を(合法的に)調べさせてもらうためには、まず〈雄弁〉または〈信用〉に成功して、それから１Ｄ６日間待たなければなりません。

古文書の数は非常に膨大なので、１つの問題に関して重点的に調べるだけでもまる１日の時間を必要とします。

ここでは、以下のような情報が得られます。

(１)：「諏訪神」または「タケミナカタ、ヤサカトメ」に関して調べて〈図書館〉に成功すると、諏訪には、『古事記』や『日本書紀』に書かれているのとはまったく異なるタケミナカタに関する伝説を記した書物が伝えられていたことがわかります。この書物は『諏訪神異伝』と言って、その昔はこの神社にも保管されていたのですが、いつしかなくなってしまったということです。『諏訪神異伝』に記されている伝説は、タケミナカタ

とヤマタノヲロチとの戦いを主に扱ったものだそうですが、それ以上の詳しいことは何もわかりません。
(2):「諏訪大社」、または「諏訪大社の祭儀、神事」に関して調べて〈図書館〉に成功すると、室町時代の末頃までは、大晦日の「幣束納」の神事の際に上社から送り出した御幣を葛井神社の底なし池に沈める時、次のような特別な祝詞が必ず唱えられていたことがわかります。

手がかりVII-B参照

〈古代出雲文字読み書き〉に成功したキャラクターは、この祝詞の最後の1行が、古代出雲王朝の言葉で「『門』よ、すみやかに開け」という命令であることがわかります。

ただし、この祝詞に関する情報を得るには、その時点までに探索者たちが「幣束納の神事」や「葛井神社」のことを知っている必要があります。
(3):何か呪文の類いを捜していて、〈図書館〉と〈幸運〉ロールとに別々に成功した者は、〈八雷神呪〉呪文の唱え方を発見できます。これを習得するには、1週間の研究とINT×1の値によるロールに成功することが必要です。

場所6.永井富士郎の家:

永井氏にもらった名刺を頼りに上諏訪駅の近くを捜せば、彼の家は簡単に見つかります。かなり大きく立派な家で、表門には表札との横に「諏訪UFO研究会本部」と書かれたプレートが掛けてあります。また、2階のテラスを見ると、アマチュアとしては少々高級過ぎるような大きな反射望遠鏡がそなえつけてあります。

探索者たちが訪問すると、永井は(もし在宅なら)心良く迎えてくれます。

永井富士郎は、諏訪ではかなりの実業家として成功した人物ですが、趣味としてUFOやオカルト古代史の研究に凝っています。資金には事欠かないので、収集した資料や遺物などのコレクションは確かに立派なものなのですが、それらに関する彼の解釈の仕方は一種独特なもので、世間のアカデミズムとはいっさい関係のない類いのものです。

永井氏の自論は、「諏訪民族宇宙人説」です。かつてこの諏訪には非常に高度な文明が栄えていたが、ある時に起こった宇宙戦争によってそれが滅びてしまったというわけです。現在諏訪大社に立てられる「御柱」も、かつての文明の巨大建築物を模したものだと彼は考えています。

彼は、現在でも諏訪のどこかに文明の遺跡が眠っているので、時々UFOが調査のために飛来しているのだと言い、探索者たちにも自分の撮ったUFOの写真というのを何枚か見せてくれます。

また彼は、現在出雲と諏訪で起こっている謎の異常現象も、これらの土地のどこかに埋まっている宇宙文明の遺跡によるものだ、と確信しています。

永井の推論や理論は、どれも実に壮大なものばかりですが、そのほとんどは突き詰めて考えれば矛盾や飛躍がボロボロと見つかる類いの代物です。永井の話は、原則として探索活動にはまったく役に立ちません。

しかし彼の家を訪ねた探索者たちは、少なくとも4～5時間に渡って、古代諏訪文明と宇宙人に関する彼の考えを延々と聞かされることになります。キーパーは、せいぜい想像力をたくましくして思いっきり突飛な話をひねり出して、探索者たちに講釈してあげてください。

もしも探索者たちが3種の神器のこととか、拝一族のこととかをそれとなく持ち出しても、永井は一応は興味深げに聞いてはくれますが、彼はあくまでも自説に固執します。

探索者たちが話をうまくもっていて「ヤマタノヲロチ」のことかあるいは古文書『諏訪神異伝』のことを訪ねると、彼はそれに関する面白い資料があると言って、しばらく奥でゴソゴソした挙げ句に1冊の古ぼけたノートを持ってきてくれます。これには、他ならぬ『諏訪神異伝』の1節の写しが記されています。

手がかりVII-C参照

これは、オリジナルの『諏訪神異伝』を誰かが現代語に直し、さらにそれを他の誰かがオリジナルのおよそ5分の1の長さに要約したものです(と、ノートに注記してあります)。筆記者の名前や素性はまったくわかりませんが、このノートが作られたのは少なくとも20年以上前であるらしいことはうかがえます。永井は、このノートを5年ほど前に、あるオークションで5万円で手に入れました。

ノートを見せる前に永井は探索者たちに、確かにこれは興味深い資料ではあるが、果たして本物であるかどうかは全然保証できない、と言います。彼は、このノートに記してあることを、あまり高く買ってはいません。

永井富士郎
男性、48歳。
STR 10 CON 12 SIZ 10 INT 12 POW 11
DEX 9 APP 11 EDU 15 SAN 55 HP 11
技能:オカルト 20%、経理 60%、考古学 20%、コンピュータ・ソフトウェア 10%、自動車運転 25%、写真 45%、信用 35%、人類学 10%、天文学 20%、討論 60%、図書館 25%、歴史 20%、ユーフォロジー(UFO学) 90%、英語会話 20%、英語読み書き 35%、古文読み書き 40%
呪文:UFOの召喚

場所7.ジジ穴とババ穴:

この妙な名前の2つの穴とは、下社春宮からそう遠くない場所にある石室です。かつて、この諏訪に炎の雨が降ってほとんど全滅した際に、ごく小数の男が「ジジ穴」に、女が「ババ穴」に逃げこんで何とか助かることができたという伝説があります。また1説によると、このジジ穴とババ穴に逃げ込んで大災害から生きのびた者たちこそが、現在の下諏訪の住民の祖先であるとも伝えられています。

ジジ穴、ババ穴共に広さはせいぜい数m四方、高さは1mちょっとという実に小さな石室です。付近を調査しても、特に興味深いものは何も得られません。

ジジ穴、ババ穴を調べて〈考古学〉に成功した探索者は、これらはおそらく古代の古墳の石室に違いないことに気づきます。

場所8.葛井神社:

この神社は、諏訪大社上社の摂社(せっしゃ)です。「摂社」とは、もともとは独立した神社だったのが、ある理由からより大きな神社(本社)の支配下に入ったもののことを言います。社の格としては、本社と末社の中間に位置づけされます。ちなみに摂社の「摂」とは「取る」、「収める」という意味です。

葛井神社は、上社前宮と上社本宮からちょうど等距離くらいの場所にあります。境内の社殿の裏手に回って見ると、「幣束納」の神事の際に上社の御幣が投げこまれる「底なし」とされる池があります。
「幣束納」、あるいは底なし池に関して神社の人に尋ねると、ここに投げこまれた御幣がその翌朝、しばしば静岡県の池の水面に浮かび上がったという言い伝えを教えてくれます。またそれに加えて、静岡県の方にも、

そこに何かを投げこむとそれが翌朝になって諏訪湖の湖面に浮かび上がるという伝説のある池が存在していることも教えてくれます。

境内、または底なし池そのものを調べても、特に変わったことは何ひとつ発見できません。

しかし、探索者が《門の発見》呪文を唱えると、この境内の中に確実に現在も作動している《門》が存在していることがわかります。けれども、いくら探索者たちが《門》を求めてあちらこちらをひっくり返してみても、その痕跡すらも見つけることはできません。

ところが、底なし池のすぐそば(池の中でも可)に立って、八剣神社の古文書にあった昔の祝詞を唱えると、最後の1行を口にし終わった途端、そのキャラクターのMPが自動的に8ポイント減少し、池の底に《門》が開きます。祝詞を唱えたキャラクターの保有MPが8ポイント未満である場合は、単にそのキャラクターがMPが0になって気絶するだけで、《門》は開きません。

池に《門》が開かれると、その時点で池の中にあったものすべて(水を含めて)が5秒と経たないうちに《門》の中に落ち込んでどこかに転送されてしまいます。

池の水が空っぽになるのとほとんど同時に、今度はまた別の場所から池を一杯に満たすに足るだけの水が転送されてきます。それからすぐ《門》は閉じ、池は何もなかったかのような姿を取り戻します。祝詞を唱えてから再び池の水が一杯になるまで、せいぜい15秒間しか要しません。この新しい池の水の水質検査を行なうと、これは恐らく諏訪湖の湖水であろうことがわかります。

池の水が実際に減り始めてからあわてて中に飛び込んでも、《門》をくぐることはできません。飛び込んだキャラクターが池の底に達する直前に水がすっかりなくなって送り出す《門》が閉じてしまい、ただちにその代わりとなる諏訪湖の水が転送されてくるのです。ですから、飛び込んだキャラクターは、結局池の底についたところで、頭上から何十トンという滝のような水をいきなりお見舞いされるというような目に遭うわけです。このようなキャラクターは、溺れないでうまく池の水面に到達するためには、〈泳ぎ〉に2回続けて成功する必要があります。

この池の《門》を使うためには、何としてもそれが作動する瞬間に池の水につかっていなければなりません。

いったん作動させると、池の《門》は祝詞を唱えた時点から少なくとも24時間が経過するまでは再び作動しなくなります。

諏訪の地下：

諏訪湖のちょうど真下に当たる場所には、かつての古代出雲王朝の異次元エネルギー集積器が埋まっています(と言うよりは、土の中に沈んでいます)。エネルギー集積器は底辺390m、斜辺370m、そして高さ250mにも達する巨大なピラミッドです。

葛井神社の池の底は、かつては輸送用にこの付近に多数造られていた《門》のうちのひとつです。この《門》をくぐったキャラクターは、ピラミッドから2kmほど離れた地下洞穴に出現します。この地下洞穴は、ピラミッドの表面に開いた大きな裂け目まで通じています。

詳しくは、地図を参照してください。

地下洞穴：

諏訪湖とその近辺の地下には、ピラミッドを中核とした、実に複雑な洞穴網が広がっています。これらの洞穴のある部分はかつての出雲王朝の施設の類いが地下に沈んだ際にそのまま空洞となって残されたもので、またある部分はピラミッドの沈下に伴って地層に生じた「ひび割れ」です。

もっとも、人間が十分に通れるほど広い空洞部分が限られています。地図に記してあるのは、そのような主な空洞だけです。

言うまでもなく、地下洞穴には照明はありません。しかし、たとえ暗闇の中にいきなり落ち込んでも、目が慣れてくるに従ってしだいにあたりがボンヤリとした緑色の光に照らされていることがわかります。この光は、洞穴の壁のところどころから突き出している、昔の出雲王朝の施設を構成していた未知の金属が放つ光です。この金属の材質は、拝村の地下区域の祭壇の部屋を構成していた「黒い光」を放つ岩とそっくりです。この光の下では、とても文字などを読むわけにはいきませんが、洞穴の様子や仲間の顔くらいなら十分に見えます。

これらの金属の破片(大きくても2mくらい)を調べて〈アイデア〉ロールに成功すると、これらが元は何か人口物の一部であったことがわかります。

特に指示のないかぎり、洞穴の壁は自然の岩肌であるものとします(そのあちこちから、緑色の金属の残骸が突き出していますが)。

また、特に指示がないかぎり、普通のペースで歩く探索者たちは、10分間に200mの割合で洞穴内を進んでゆけるものとします。しかし全力疾走した場合は、ペースはそれぞれ指定されている割合の2倍になるものと考えます。

地点1：葛井神社の《門》をくぐったキャラクターたちは、池の水と共にいきなりここに出現します。洞穴は地点3の方に20°くらいの角度で傾いているので、自分のSTR×3の値のロールに失敗した者は、そのたびに25mずつ、水に押し流されて地点3の方に近づいてしまうことになります。連続して10回、このロールに失敗してしまった者は、そのまま地点3の穴の中に落ち込んでしまいます。1回でもロールに成功したら、何とか岩壁につかまって、水の流れに逆らって態勢を整えることに成功したことになります。

地点1の周囲は、別に洞穴の他の場所と異なる点などは見当たらず、また帰還用の《門》の類いもいっさい存在していません。

常に地点4の方向から、かなりの勢いで水が流れ続けています。水の量は、人間のくるぶしのあたりまでです。普通に行動している分には問題はありませんが、戦闘とか、ジャンプとかの急な運動を試みる際は自らのDEX×5の値によるロールをまず行なわねばならず、これに失敗したキャラクターは足場を滑らせて転倒し、ただちに地点3に向けて流され始めます。

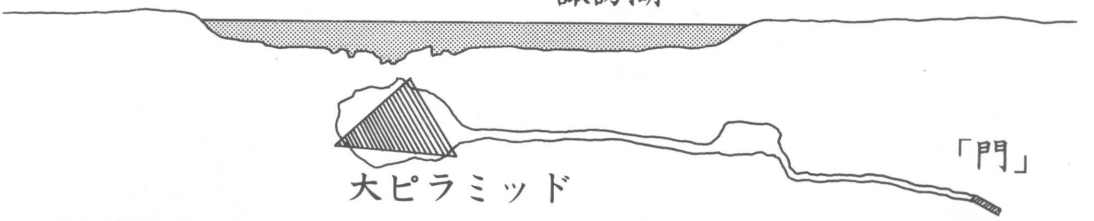
水の流れは結構早いので、それに逆らって泳ぐことはまず不可能でしょう。また、地点3と地点4の間を水の流れと逆の方向に歩く場合は、そのペースは10分間に100mに低下するものとします。

地点2：ここから地点3に至る部分は、洞穴の他の場所と異なり、直径2mほどの緑色の金属の円筒になっています。この金属は岩肌から突き出している残骸と同じ材質で、緑色の明るい光で輝いています。この光は、地点1の付近からでもうかがえます。

金属は非常に固く、また耐食性が強いらしくて、表面に傷や錆の類いはまったく見られません。

地点3：地点2から始まる金属の円筒の終点に当たる場所です。ここまで流れてきた水、金属円筒の底の手前に開いた大きな穴に、そのままどうどうと落ちてゆきます。穴は相当に深いらしくて、たとえすぐそばに立ってのぞきこんだとしても、中の様子はまったくうかがえません。《門の発見》呪文を唱えた者は、この付近に作動中の《門》が存在していることに気づきます。

実際には、円筒に開いている穴がそのまま《門》になっています。こ



諏訪湖の地下の概念図(縮尺は正確ではない)

の《門》に入った者は、それからちょうど6時間後に、静岡県の浜岡町(御前崎の西北およそ10㎞に位置する町)にある「桜ケ池」という池の水面に浮かび上がります。諏訪と桜ケ池とは約160㎞離れているので、この《門》をくぐった者は1ポイントのMPと1ポイントのSAN値を失います。しかし、よほど重い装備を身につけたりしているのでないかぎり、桜ケ池に出現した際に溺れてしまうようなことはありません。

地点4：主通路の横に直径2mほどの脇通路が開いていて、そこから水が激しく流れ出しています。水流の勢いが強いので、この脇通路の中に入ってゆくことはできません。

念のためにつけ加えておくと、この脇通路は諏訪湖に通じていて、水もそこから来ています。

この地点4から先は、当然のことながら水は流れて来なくなるので、探索者たちが歩くペースも普通どおりになります。しかし洞穴の傾斜はそのままです。

地点5：ここから、洞穴の傾斜が急激に大きくなります(およそ60度)。よって、探索者たちが西に向かって進む場合、ペースは10分間に50mの割合に低下します。

また、探索者たちが西から東に向かって進む場合は、ペースは10分間に70mの割合に低下します。

さらに、この急傾斜を上り下りする際には、各探索者はまず〈登はん〉に成功しなければなりません。これに失敗して、加えて〈幸運〉ロールにも失敗した探索者は急傾斜を落下してしまったことになり、2D6ポイントのダメージを被ります。

地点6：このあたりは、広い部屋になっています。部屋の半分は普通の岩壁ですが、残りの半分は例の緑色の金属でできた半径90mを超える巨大な半球となっています。

岩肌の部分には、数本の脇道が開いています。いずれの脇道も開口部が狭く、人間は這いずってゆかなければ入ることができません。

探索者たちがこの部屋の中央に進むと、突然、周囲の脇道からたくさんの地虫衆が現れて、一行を取り囲みます。

これらの地虫衆は、探索者たちが先に敵対行動を取らない限り、攻撃してくることはありません。また、探索者たちがそのまま主洞穴を西に進むのであれば、彼らは自然と一行の行く手からどいて、邪魔をすることはありません。

ただし、探索者の誰かが、地虫衆の住みかである脇道のどれかにあえて入ろうとすると、極力それを邪魔しようとします。

拝一族の能力を持つ者(優子、あるいはV-9を接種したキャラクター)が‘血族の証の指輪’をはめて《古きものどもとの接触》呪文を唱えれば、地虫衆とある程度は意志を疎通することができるようになります。けれども、彼らには現代日本語は通じないし、また探索者たちには地虫衆の言葉はわからないということに、気をつけてください。

意志を疎通できるようになると、地虫衆たちは探索者たちが主洞穴を先に進もうとするのをしきりに止めようとします(服の端をひっぱたり、キーキー鳴いたりして)。ここで〈アイデア〉ロールに成功した者は、彼らが、何かとてつもなく恐ろしい存在がこの先にいるということを伝えたがっているのを悟ります。

このあたりには、全部で54体に及ぶ地虫衆が住んでいます。彼らは言うまでもなく、ピラミッドが地下に沈んだ際に一緒に地下に閉じこめられた、古代出雲王朝の生き残りです。彼らは主に、諏訪湖から流れこむ水の中にいる魚の類いを食べて生活しています。

この部屋から西は、洞穴の傾斜もおよそ10°と非常にゆるくなります。

地点7：部屋6の半分を構成している金属の半球を調べながら〈目星〉に成功すると、球の真ん中あたりに1ヵ所だけ、大きさが2m四方ほどの、扉の輪郭らしい「枠」があることに気づきます。実際、この枠の中を叩いてみると、他の表面とは少し異なったうつろな音が聞こえます。しかし、錠前やノブの類いはどこにも見当たりません。

これは確かに扉ではありますが、部屋7の中からでは絶対に開けることはできません。また、地虫衆たちもこの扉に関してはほとんど何も知りません。

地点8：ここから先、洞穴が急激に狭くなり、1人ずつ並んで這って進むのがやっとの有様となります。探索者たちが進むペースは、10分間に20mの割合に低下します。

地虫衆たちは、ここから先へは絶対について来ようとはしません。

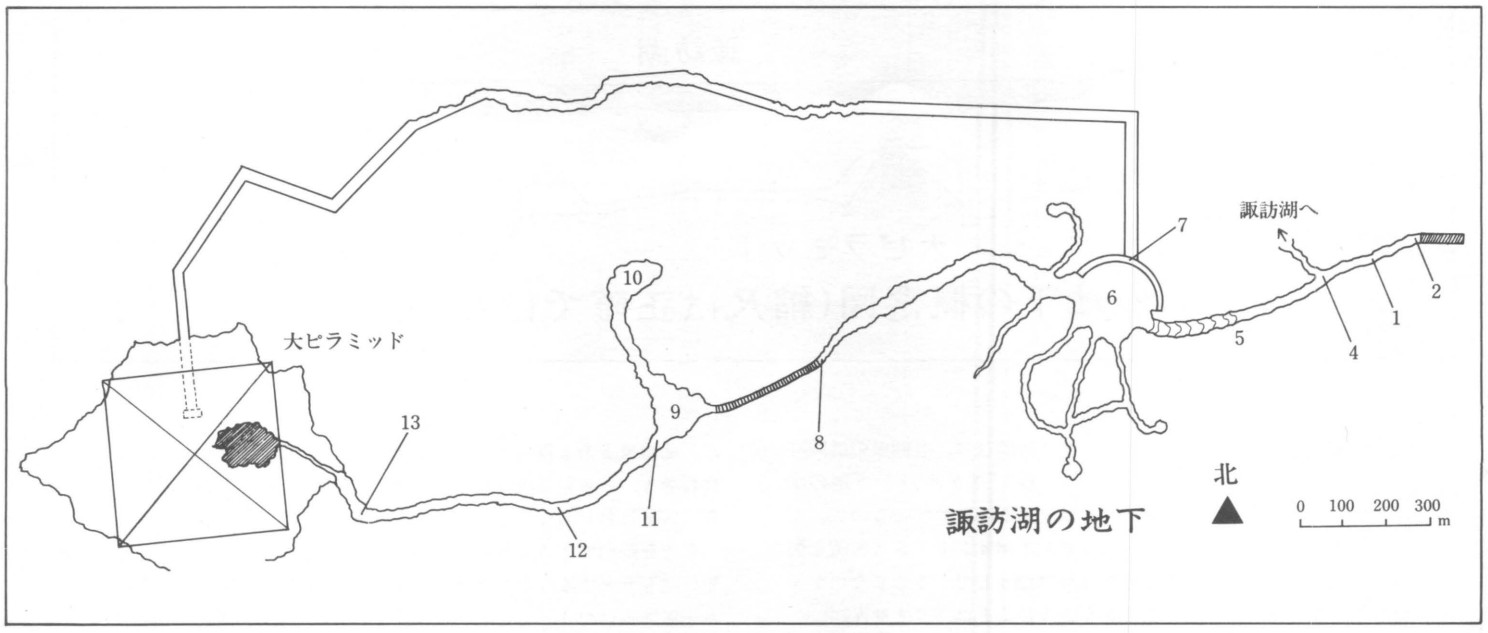
洞穴は曲がりくねっていますが、250mほど苦労して進むと突然、開けた場所に出ます。

地点9：ここでは洞穴は急に広くなり、差し渡し100m余りの部屋状の空間になっています。行く手は、ふたつの広い洞穴に別れています。

まずここで気がつくことは、洞穴の壁と床とは自然の岩肌なのにもかかわらず、まるでダイヤモンドのやすりで何年もかかって丹念に削ったかのように、ツルツル、スベスベになっていることです。でこぼこひとつ見当たらず、岩の表面はまるで鏡のようです。ただ、壁や床のあちこちから突き出している緑色の金属の残骸だけが、「研磨」されることなく元のままの状態で残っています。

ところが、天井および天井に近い壁だけはこのようなことはなく、ゴツゴツした自然の岩肌のままです。

また、床と壁をよく観察して〈目星〉に成功した者は、表面にそれこそ



何千、何万条というナメクジが歩いた跡のようなごく浅い「筋」が刻みこまれていることに気づきます。〈クトゥルフ神話〉に成功した者は、これらの「筋」は実際には中型以上の神話生物の「足跡」に違いないことに思い至ります。

地点10：ここには、中型のショゴスが1体住みついています。こののショゴスは、探索者たちがここへ通じる方の別れ道を200 m以上進むか、あるいは地点9の空洞に20分間以上留まっているかすると、ただちに襲いかかって来ます。

この別れ道の壁や床も、地点9と同じようにツルツルに磨かれています。

地点11：こちらの別れ道も、入って150 mほどまでは壁や床が地点9と同じようにツルツルです。しかしそこから先は、他の場所と同じように自然の岩肌になります。

地点12：探索者たちがこちらの別れ道に入ってから250 mほど進むと、地点10のショゴスが自動的に一行を追いかけて来ます。ショゴスは不気味な燐光を発し、いやな臭いをまき散らしながらもの凄いスピードで迫って来ます。

探索者たちがそれこそ全速力でつっ走らない限り、すぐにショゴスに追いつかれてしまいます。この先100 m進むごとに、各探索者は自らのCON×5の値のロールを行なわねばなりません。これに失敗したキャラクターは、疲労のためにしだいに走る速さが鈍くなってきたことになります。

このロールにたて続けに2回、失敗してしまったキャラクターは、もはやこれ以上は走れなくなり、ついにショゴスに追いつかれてしまったことになります。

地点13：ショゴスに追いかけられた探索者たちがCON×5の値のロールを4回行った時点、つまり地点12から400 m進んだところで、突如としてショゴスは立ち止まり、そのままやって来た方に去ってゆきます。もう、探索者たちには目もくれず、地点9の方に引き返したりしない限り、これ以上襲ってくることはありません。

ショゴスの姿が完全に見えなくなったことを確認した探索者たちは、それぞれ1D6ポイントのSAN値を獲得します。

次の大きな角を曲がると、探索者たちの眼前に、もの凄く巨大な空洞と、そこに半分以上めりこんだ状態の、これも非常に大きなピラミッドの姿が現れます。

シナリオで使用できる地虫衆：

	No.1	No.2	No.3	No.4
STR	10	18	12	9
CON	22	25	19	24
SIZ	11	7	6	9
INT	8	7	11	8
POW	10	10	12	6
DEX	14	15	19	21
HP	17	16	13	17
爪攻撃	50%	60%	40%	45%
ダメージ	1D6＋1	1D6＋1	1D6＋1	1D6＋1
歯攻撃	20%	30%	20%	30%
ダメージ	特殊	特殊	特殊	特殊

	No.5	No.6	No.7	No.8
STR	14	15	13	13
CON	24	20	18	21
SIZ	11	6	7	6
INT	10	12	7	8
POW	17	9	13	8
DEX	20	14	20	16
HP	18	13	13	14
爪攻撃	60%	35%	65%	50%
ダメージ	1D6＋1	1D6＋1	1D6＋1	1D6＋1

歯攻撃	25%	25%	30%	15%
ダメージ	特殊	特殊	特殊	特殊

ショゴス：

STR	60	CON	45	SIZ	91	INT	7
POW	12	DEX	5	HP	68	移動	10(転がる)

武器	命中率	ダメージ
体当たり	100%	8D6ポイント

装甲：なし。ただし火炎や電撃のダメージは通常の半分。物理的な武器は1ポイントのみダメージを与えられます。さらに、1ラウンドごとに2ポイントずつのHPが回復。

呪文：なし

SAN：このショゴスを見てSANロールに失敗した者は1D20ポイントのSAN値を失い、成功した者も1D6ポイントのSAN値を失います。

地下大空洞：

出雲王朝のピラミッド型エネルギー集積器は、やや傾いたかたちで地下に沈み、その周囲には広大な岩石の空洞ができています。空洞の広さは約500m四方、高さも200m余りに及びます。

ピラミッドの半分近くは空洞を形作る岩石にめりこんでいますが、洞穴の出口にいる探索者たちからは、これがピラミッドの形をしているということが十分にわかります。

ピラミッドの頂部は、大空洞の天井に当たる岩盤に先をめりこませていて、見えません。空洞の天井をよく観察すると、あちらこちらから細い水の流れが何十条となく滴り落ちているのが見えます。

また、ピラミッドの側面のひとつには、縦150m、横80mほどの大きな不規則な形をした穴が開き、内部がむき出しになっています。この穴は、まるで核兵器か何かを爆発させた跡のようで、周囲は黒く焦げてギザギザにめくれ上がっています。洞穴の出口(つまり地点13)は、この開口部へと通じています。

ピラミッドの材質は例の緑色の金属ですが、あたりに放っている緑の光の強さは洞穴の中の残骸のそれとは比べものにならないほど強いものです。このために、大空洞全体が、実に不気味きわまる緑色の輝きに満たされています。

以上のような大空洞とピラミッドの異様で壮大な光景を目にした探索者たちはそれぞれSANロールを行なわねばならず、これに失敗すると1D8ポイントのSAN値を喪失してしまいます。

ピラミッドへの道：

洞穴の出口(地点13)からピラミッド側面の開口部へは、幅が平均して10mほどの狭い天然の岩の橋が通じています。この橋の長さはおよそ120mほどです。橋のちょうど真ん中当たりには、幅2mほどの裂け目が走っています。特別な道具や呪文を使うことなしにこの裂け目を飛び越えるためには、〈ジャンプ〉に成功することが必要です。〈ジャンプ〉に失敗したキャラクターは、さらに自分の〈幸運〉ロールを行なわねばなりません。この〈幸運〉ロールに成功した者は、何とか裂け目の向こう側の端にぶら下がることができたことになります。しかし、〈幸運〉ロールにも失敗してしまった者は、そのまま橋から落ちてしまったことになります。

橋の上から空洞の底に当たる部分までの高さは、洞穴の出口の付近で最大で100m、そしてピラミッドに近づくにつれて低くなり、橋の中央の裂け目の部分ではおよそ50m、開口部の付近ではほんの数mです。

空洞の底には大量の水がたまっていて、ちょうど地底湖のようになっているので、橋の上からこの水面に落ちたキャラクターのダメージは、通常の落下によるダメージのちょうど半分(端数切り上げ)で済むものと考えます。

橋から水面に落ちてまだ意識のあるキャラクターは、〈泳ぎ〉に成功すれば自力でピラミッドの開口部にたどり着くことができます。これに失敗したキャラクターは、ただちに溺れ始めます。

橋を渡り、ピラミッドの開口部まであとわずかのところまで来た時、拝一族の能力を持つキャラクターが‘血族の証の指輪’をはめている場合は、その指輪の石が鈍い光で明滅し始めます。

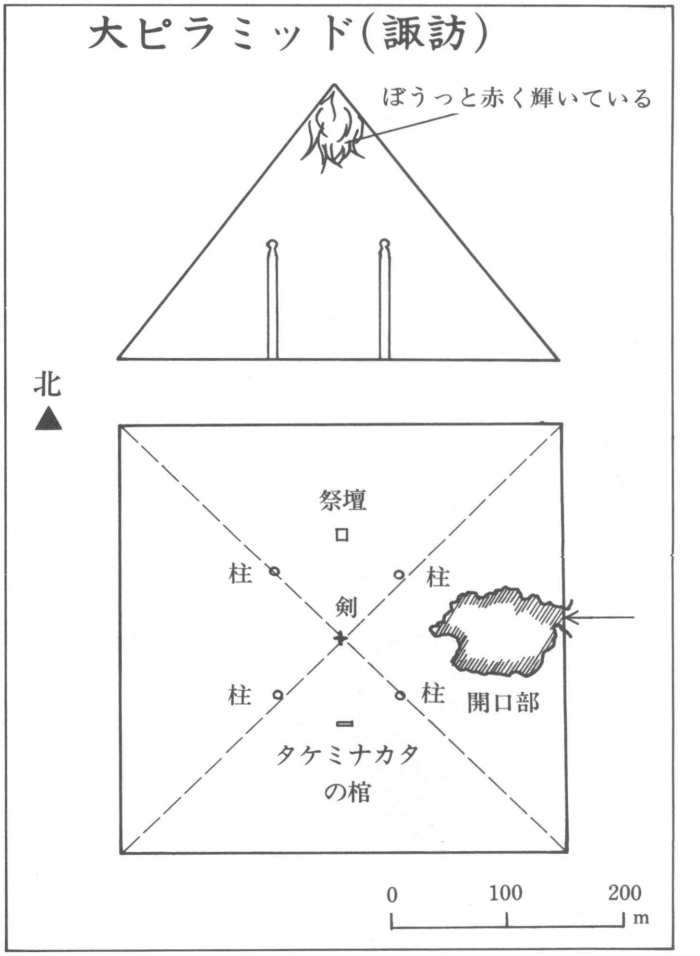
また、開口部のすぐ手前を見ると、3～4m四方くらいの大きさの、グチャグチャした黒いコールタール状の塊がへばりついています。この気持ち悪い塊はコチコチに固まっており、臭いなどはありません。しかしこれを調べて〈クトゥルフ神話〉に成功した者は、この塊は何とショゴスの死体のなれの果てであることに気づきます。このことを知った探索者たちはSANロールを行なわねばならず、失敗すると1ポイントのSAN値を喪失してしまいます。

ピラミッドの開口部：

ピラミッドの内部構造については、地図を参照してください。

ピラミッドの内部も、外側のよりもさらに強い緑色の光に満たされています。この光は広大なピラミッドの内面に反射し、実に非現実的な、不気味な雰囲気をかきたてているので、ピラミッドの内部にとどまっている探索者たちは、その30分ごとにSANロールを行なわねばならず、これに失敗すると1ポイントのSAN値を喪失してしまいます。

ピラミッドの中は空洞で、部屋や壁の類いはただの1つもありません。開口部から中をのぞいてすぐ目につくのは、床の中心部を取り囲むよう



にそそり立つ、高さ100ｍ前後の４本の柱です。

探索者たちが開口部から内部に入り、数十ｍほど奥に進むと、突然、あたりの緑色の光がほんの一瞬ながら揺らいだように思え、やがてどこからともなくささやくような遠い声が聞こえてきます。

声はしだいに探索者たちの方に近づいて来る様子で、しばらくすると女性の声で「我が背の君の眠りを乱すのは誰ぞ……我が背の君の眠りを乱すのは誰ぞ……」と繰り返し言っていることがわかります。また、その声に合わせて、大勢の低い声で「誰ぞ……誰ぞ……」という復唱が、探索者たちの横からも、頭上からも、また背後からも聞こえてきます。

そしてついに、探索者たちの目の前の床から、美しい冠をかぶり、古代の高貴な女性の衣服をまとった骸骨の姿をした亡霊が、浮き上がるようにして出現します。この亡霊を見てＳＡＮロールに失敗したキャラクターは１Ｄ10ポイントのＳＡＮ値を失い、成功した者も１Ｄ３ポイントのＳＡＮ値を失ってしまいます。

これは、タケミナカタの妻、ヤサカトメの亡霊です。

ヤサカトメの亡霊：

出雲で暴走した異次元エネルギー、すなわちヲロチをしずめようとした神官タケミナカタは、何とかアマノムラクモノツルギで一太刀を浴びせたものの、さしもの神剣も途中から真っぷたつに折れ、ヲロチは身体に剣の切っ先の方を突き立てたまま、今度は諏訪に向けて突進してゆきました。

急いで諏訪に先回りしたタケミナカタは、やって来たヲロチを全力をもって迎え討ちました。結局彼は、自分の生命と引き換えにヲロチを諏訪のエネルギー集積器に封じこめることに成功しましたが、激しい戦いによって諏訪とその周辺地方は焼き尽くされ、またヲロチを封じたエネルギー集積器もその影響に耐え切れずに、あたり一帯を破壊しながら地面の中に沈み始めたのでした。

タケミナカタの妻で、諏訪の最高神官のひとりだったヤサカトメは、あくまで最愛の夫のそばに踏み留まり、夫の遺体、そして大ピラミッドと共に地中深く沈んでゆきました。

ヤサカトメは、最後の力を振り絞って魔術を使い、死んだ後も永遠に夫を守れるような「死霊の力」を自分自身に与え、そして息絶えたのです。こうしてヤサカトメは、大破壊から3,000年が経過した現在も、なおピラミッドの内部にとどまり、夫タケミナカタの遺体に近づこうとする者を誰かれの区別なく破滅させようとしています。

ヤサカトメの亡霊は、身長が２ｍを軽く超える、恐ろしげな骸骨の姿で現れます。衣服などは生前のままで、輝く黄金の宝冠をいただき、身にはガウン風の裾の長い豪華で美しい衣装をまとい、首には３重のヒスイのネックレスを下げ、そして両の耳には真珠の耳飾りを付けています。腕は５本あり、肩の両側に２本ずつ、そして背中にもう１本が生えています。絶えず周囲の空気に、それとはっきりわかる凄まじい憎悪と怨念のオーラを放ち続けています。

亡霊は、常に探索者たちの前に回りこむような位置を占めます。例えば、探索者たちがあわてて洞穴の方に逃げ帰ろうとした場合は、亡霊はたちどころにピラミッドの開口部に移動し、一行の退路をふさいでしまいます。探索者たちが複数のグループに別れて逃げた場合には、亡霊は最もＰＯＷ値の高いキャラクターの含まれているグループを襲います。

ヤサカトメの亡霊には、実体というものがありません。ですから、あらゆる物理的な攻撃はいっさい無意味です。また、魔術による攻撃を行う際は、まず魔術を使う者は自分のＰＯＷと亡霊のＰＯＷとによる抵抗ロールに打ち勝つ必要があります。これに失敗した場合は、その魔術は亡霊に何のダメージも与えられません。

抵抗ロールに成功すれば、魔術による攻撃は普通に亡霊にダメージを与えられます。この場合、亡霊のＰＯＷ値をＨＰと考えて結果を適用します。

魔力を持つ武器（生弓矢や生太刀も含む）は、亡霊には何のダメージを与えることができません。

ヤサカトメは、《八雷神呪》呪文によって攻撃をかけてきます。しかし、彼女の亡霊は五感を持たず、強い気配や思念によってのみ探索者たちの居場所を知ることができます。よって、亡霊に対して攻撃や逃亡を行おうとする探索者たちに対する《八雷神呪》の雷撃の命中率は、本来の値（ＩＮＴ×５＝85％）としますが、亡霊に対して攻撃も逃亡も行なわず、また後述するようにＳＡＮロールに成功して精神を平静に保っている探索者に対するこの雷撃の命中率は、本来の３分の１の値（28％）に低下するものと考えます。

また亡霊は、１ラウンド中に複数の雷撃を飛ばしてくることはありません。あくまで、ラウンドごとに１個ずつに限られます。

攻撃を行なう最初のラウンド、まず亡霊の周囲の空気に放電が走り、きな臭い匂いが漂い始めます。続いて、亡霊の身体のあちこちに（《八雷神呪》呪文に関する説明を参照）合わせて８つの球電状のエネルギーの塊が発生します。亡霊は４本の腕を大きく広げ、見えない目を探索者たちに向けながら、「わが愛しき君の眠りを妨げるやからども、ヤサカトメの怒りの槌、八なるいかづちを受けてみるがよい！」と言います。

その次のラウンドに、最初の雷撃が探索者たちの方に飛んできます。しかし、命中判定のロールや、また探索者たちが〈回避〉を行なうかどうかにかかわらず、これは必ず「はずれ」にしてください。はずれた雷撃は、探索者の誰かのすぐそばの床または壁に命中し、すさまじい轟音をたてて破裂します。さしもの頑丈な緑色の金属も、この雷撃が命中すると浅い窪みとひび割れとが生じます。雷撃の威力を初めて目の当たりにしたキャラクターはＳＡＮロールを行なわねばならず、これに失敗すると１ポイントのＳＡＮ値を喪失してしまいます。

実際のところ、3,000年にも及ぶ長い歳月によって、ヤサカトメの霊力はほとんど枯れ果て、尽きかけてしまっています。探索者たちが何もしないでいれば、亡霊は自分の身体を支えるのに必要な霊力を失って、自然に崩壊してしまいます。

しかし、探索者たちのうち誰かひとりでも憎しみや敵意、恐怖の感情をもってヤサカトメの亡霊に向かうと、それが失われかけた彼女の霊力を再び増大させてしまうことになります。

亡霊に対する敵意や恐怖を捨て去り、精神を平静に保つには、探索者たちはラウンドの始めにまずそれぞれのＳＡＮロールに成功して、しかもそのラウンド中は絶対に亡霊を攻撃したり、またその場から逃げようしたりしてはいけません。

探索者たち全員が敵意や恐怖を完全に捨て去ることに成功すると、そのラウンドの終わりに、ヤサカトメの亡霊のＰＯＷ値は10ポイントだけ減少します。

けれども、探索者のうちの誰かが精神を平静に保つためのＳＡＮロールにしくじるか、あるいはあえて亡霊に攻撃をかけたり、その場から逃げ出そうとしたりすると、そのラウンドの終わりに、亡霊のＰＯＷ値はそのような探索者ひとりにつき３ポイントずつ増大してゆきます。また、攻撃に際しても、亡霊はまず自分に敵意や恐怖を持つ探索者に向けて優先的に雷撃を飛ばしてきます。

ＰＯＷ値が10ポイント以下にまで減少すると、亡霊の動きは急に鈍くなり、気のせいかその姿もしだいにぼやけてきたように見えます。亡霊は立ち止まると、「ううう……わが力もこれほどまでに衰えたか……だがわが君のため、いまだ倒れるわけにはゆかぬ。」と言い、改めて雷撃のエネルギーを集中させようとします。

ＰＯＷ値が０にまで減少すると、そのさらに次のラウンドに、亡霊の霊力は完全に尽きます。ヤサカトメは、もうひとつだけか細い雷撃を探索者たちに放ってきますが、もはや威力もほとんどなく、たとえ命中しても１Ｄ６ポイントのダメージしか与えられません。

この「最後の一撃」を放つと、亡霊の身体上の〈八雷神呪〉のエネルギー球は残らず消え失せ、そして両手を前にさし上げながら、亡霊の姿はしだいにバラバラに解体を始め、床に崩れ落ちてゆきます。最後に無念そうな声で、「口惜しや……わが力もこれまで……わが宿命は……果たせずか……」と言うのが聞こえ、床の上に積み重なった亡霊の「残骸」は溶けるように消えてしまいます。

どんな方法を使ったにせよ、ヤサカトメの亡霊を滅ぼすことに成功した探索者たちは、それぞれが亡霊を「撃退」したことによる１Ｄ10ポイントのＳＡＮ値を獲得できます。

ヤサカトメの亡霊（その１）
ＤＥＸ　13　ＩＮＴ　17　ＰＯＷ　35　移動　30

武器	命中率	ダメージ
《八雷神呪》呪文	85％または28％	ＰＯＷ値による

呪文：多数知っているが、用いるのは《八雷神呪》のみ。
ＳＡＮ：この亡霊を見てＳＡＮロールに失敗した者は１Ｄ10ポイントのＳＡＮ値を失い、成功した者も１Ｄ３ポイントのＳＡＮ値を失う。

タケミナカタの棺：

４本の柱の基部で形成される正方形のすぐ外側には、ピラミッドの材質と同じ緑色の金属で作られた、４×1.5ｍほどの大きさのふたの閉じた棺らしいものがあります。棺には装飾やレリーフの類いはいっさいなく、ふたや各側面は金属地がむき出しになっています。

棺の横には、誰かがありあわせの道具を用いて急いで彫りつけたような無造作な文字の列があります。この文字は時の流れによってかすれかかっているので、解読するためにはまず〈古代出雲文字読み書き〉に成功し、次に〈アイデア〉ロールにも成功する必要があります。このふたつのロールに成功すると、この文字列は「ヲロチを封じしタケミナカタの君、ここに眠る　われヤサカトメは、愛する君の安らぎを守らん、永遠に」という意味であることがわかります。〈読み書き〉には成功したものの、〈アイデア〉ロールにしくじった場合は、この意味がところどころしかわからなかったことになります。

棺の蓋は錠や魔術の類いで守られてはおらず、ＳＴＲ値で24ポイントに対する抵抗ロールに成功すれば、ずらして開けることができます（複数の探索者が力を合わしても可）。

ところが、棺のふたが開けられた途端、探索者の誰かの足を何者かの冷たい手がつかみます。あわてて下を見ると、胸から上だけが実体化したヤサカトメの亡霊が、骨ばった右手でくるぶしにしっかりと取りついています。

亡霊の逆襲：

亡霊の身体は、肋骨の上半分と頭蓋骨、そして５本の腕だけです。

ヤサカトメの亡霊はもはや魔術は使わず、１ラウンドに５本の爪、または歯を使って攻撃してきます。腕だけを用いて移動するのですが、動きは結構素早く、高さ２ｍくらいまでならジャンプすることもできます。

亡霊は１人の探索者に攻撃の目標を絞り、５つの手でその者の腕や足、あるいは首にしっかりとしがみついておいてから、歯で噛みつきます。両手でしがみつかれている探索者と亡霊の相互の近接攻撃の成功率は、本来の２倍となります。ただし両手または歯で捕まっている探索者は、亡霊を銃器や魔術で攻撃することはできません。また、仲間を捕まえている亡霊を銃器で攻撃する場合は、命中したら〈幸運〉ロールを行なわねばなりません。これに失敗したら、銃弾は亡霊をはずれてそれにしがみつかれている仲間に当たってしまったことになります。

亡霊の歯に噛みつかれた探索者は、それ以後のラウンドごとにＣＯＮ値を１Ｄ６ポイントずつ失ってゆきます。

自分の身体にしがみついている亡霊の手、または歯を引き離すためには、探索者はＳＴＲ対ＳＴＲの抵抗ロールに成功する必要があります。この抵抗ロールは、亡霊の５本の腕と歯のそれぞれに対して行なわなければなりません。すなわち、亡霊のすべての腕と歯とに同時に捕まえられている探索者は、完全に自由を取り戻すためには１ラウンドに６回、抵抗ロールに成功する必要があるわけです。

亡霊は、「わが君の眠りを冒すやからども……決して許さぬ……決して許さぬぞ……」などと言いながら探索者たちを無差別に攻撃してきます。亡霊が再び襲撃してくるのを見た探索者たちはそれぞれＳＡＮロールを行なわねばならず、これに失敗すると１Ｄ８ポイントのＳＡＮ値を失い、成功しても１ポイントのＳＡＮ値を失います。

今回、ヤサカトメの亡霊は霊体ではなく、れっきとした骸骨の「身体」を持っています（上半身だけですが）。装甲は持っていませんが、亡霊は１ラウンドごとに６ポイントの割合で、被ったダメージを自動的に回復させることができます（攻撃によって砕け散った骨の破片が、見る見るうちに復元してゆくのです）。

また、銃器による攻撃は、その最小限のダメージしか亡霊に与えることができません（ただし、“貫通”した場合はその２倍）。

探索者たちは、もちろん戦闘によって亡霊を倒しても構いませんが、言葉でヤサカトメを説得することもできます。ヤサカトメを説得するには、まず拝一族の能力を持つ者が‘血族の証の指輪’をかざして見せ、自分も拝一族の一員であることを（優子以外は正確には違うわけですが）示さなければなりません。指輪を見ると、亡霊は一時的に攻撃を中断します。

指輪を示した者は、さらに自分たちは再び復活しようとするヲロチを封じるためにアマノムラクモノツルギを求めにやって来たもので、決してタケミナカタの眠りを妨げるつもりはないということを、亡霊に説明する必要があります。亡霊を納得させるためには、〈言いくるめ〉または〈雄弁〉に成功しなければなりません。

説得に失敗すると、亡霊は再び探索者たちに襲いかかってきます。これ以上、説得を試みることは原則的に不可能です（しかしキーパーは、探索者の誰かがうまいやり方や言い方を考えついたのならば、もう１度ぐらいは亡霊をなだめるチャンスを与えてやるべきでしょう）。

説得がうまくゆくと、亡霊は攻撃を止め、しばらく考えこんでいる風ですが、やがて探索者たちに言います。「ならば、神剣を持ってゆくがよい。ただし、剣を引き抜くには、剣を治める者にもみ与えられる証の指輪が必要じゃ。わが君の御身体に触れることを許すによって、あの方の御指より指輪を取るがよろしいぞ。」

「ひとつだけ、汝（いまし）らに申しておこう。ひとたび神剣を抜けば、それによってようやく封じられていた力が一時に放たれて、恐らくはこの宮はすべて滅びるに至るだろう。その前に、かしこに見える扉より逃れ出るがよい。」と言って亡霊は、４本の柱をはさんで棺の向こう側にある隠し扉の方を示します。

「かの君の御使命を継ぐ者どもよ、汝らがこの神聖なる義務を果たすことを願うぞ。外界が今どうなっておるのかは知らぬが、汝らのごとき勇敢なる男神の者どもがおるのであれば、かの君の御わざと同じく、狂いしヲロチをしずめることもできぬではあるまいて……」

こう言い終わると亡霊は「わが長き守護の使命も……これで終わる……汝らへの最後の願いじゃ……わが身体を……わが愛しき君の御身体のおそばに……たとえ全てが滅びた後も……われは君に仕え奉らん……」と言い、その骸骨の身体はついにバラバラに崩れ落ち、床に散らばります。

ヤサカトメの亡霊(その2)

STR 12	CON 32	SIZ 10	INT 17
POW 1	DEX 13	HP 21	移動 8

武器	命中率	ダメージ
爪(5回)	40%	1ポイント、加えて摑む
歯(1回)	20%	CONが1D6ポイントずつ減少

装甲：なし。ただし銃器による攻撃は最小限のダメージしか与えられません("貫通"したら2倍)。さらに、ラウンド毎にHPが6ポイントずつ回復します。

呪文：多数、ただし使用しない。

SAN：この亡霊を見てSANロールに失敗した者は1D8ポイントのSAN値を失い、成功した者も1ポイントのSAN値を失います。

棺の内部：

棺の中には、身長が2.5mほどの1体の巨人の骨が横たわっています。この人骨には腕が肩の左右に2本ずつ、そして背中にもう1本の計5本もあります。しかし、そのうち左右の下の方の2本の腕は、肘からすっかり先がなくなっています。また腕以外にも、普通の人間の骨格とはかなり違う箇所があり、明確に拝一族の者の特徴を表しています。

右の上の方の手の指には、'血族の証の指輪'がはめられています。この指輪も、探索者たちの指輪と同じように石が鈍い色で明滅しています。遺体がはめている指輪をはずすと、両方の指輪の石が共に明滅するのを止めます。遺体の指輪の石の裏側には、小さな剣の形が刻まれています。これこそが、アマノムラクモノツルギを担当する'血族の証の指輪'です。

ヤサカトメの亡霊を説得するのに成功していた場合、崩れた亡霊の骨を拾い集めて、棺の中のタケミナカタの骨と一緒に置いてやると、その途端にふたりの骨は急にボロボロになり、あっという間に粉と化してしまいます。そして、棺の周囲にいた探索者たちのPOW値がそれぞれ1ポイントずつ、SAN値が1D6ポイントずつ増大します。

隠し扉：

4本の柱をはさんで、ちょうどタケミナカタの棺を相対する場所には、大きさが3m四方ほどで、床から30cmほど浮き上がった正方形の台があります。この台の表面には、逆2等辺三角形状に配置された3つのレリーフがあります。

左上のレリーフは、立ちつくしている人間を表したものです。人間は非常な驚きに打たれたようなポーズを取っています。〈人類学〉に成功した者は、これは恐らく野蛮人または未開人を戯画的に表しているものであることがわかります。

右上のレリーフは、人間の数倍の大きさで、たるのような胴体に多数の触手と5本のヒトデ状の腕がついた生物を表したものです。〈クトゥルフ神話〉に成功した者は、これが人類の先行種族である'古きものども'の一員であることに気づきます。

そしてこの両者の下にあるレリーフは、5本の腕を持つ巨人の姿を表したものです。この異形の人物は、首にまが玉を下げ、左下の手には丸い鏡らしきものをたずさえ、そして右上の手には長大な剣を構えています。まが玉、鏡、剣共に明るい光のようなものを放っています。人物は、まるでたった今世界を征服したところであるかのように、誇らしげに腕を上げ、両足を広げて立っています。

台をよく調べて〈目星〉に成功した者は、レリーフの横に当たる部分に小さな十頭龍の浮き彫りがあることに気づきます。この浮き彫りに'血族の証の指輪'の石を当てると、浮き彫りのすぐ下の部分が蓋のようにパカッと開きます。

この蓋の中には、長さ10cmくらいのレバーのようなものがあります。このレバーを手前に引くと、台全体が両側に割れて開き、地下に続く階段が現れます。レバーをまた向こう側に動かすと、この隠し扉は再び閉じます。隠し扉の開閉には、それぞれ10秒くらいの時間がかかります。階段側から扉を閉じることはできません。しかし、レバーを動かしてから飛び込めば、隠し扉が閉じる前に余裕で中に入ることができます。

扉の中の階段は、洞穴の地点7(地虫衆のいた部屋の壁)に通じる長い通路につながっています。

ピラミッド中央部：

ピラミッドの床には、長大な4本の柱が立っていますが、これらの柱の基部によって形成される正方形の内側は、他の場所とは違って強い脈動する赤い色に輝いています。またよく見ると、この床からピラミッドの頂点に向かって、さかんに何本もの赤い稲妻が走っていることがうかがえます。〈アイデア〉ロールに成功した者は、この4本の柱に囲まれた部分に、膨大なエネルギーが蓄積されつつあることに気づきます。とりあえずは、床が赤く輝いている部分に足を踏み入れても、探索者たちには特に悪影響はありません。

ピラミッドの床の中心部、つまり頂点の真下にあたる場所には、長い古代の剣の切っ先の部分だけが突きささっています。もちろんこれは、失われたアマノムラクモノツルギのふたつの破片の残りの方です。剣は床に20cmほど突きささっていて、脈動する周囲の床の光に赤く照らされています。拝一族の能力を持っていない者は、どんな手段を使おうとアマノムラクモノツルギを引き抜くことはできません。かえって、非常に鋭い剣の刃によって手や指に傷を負い、1D6ポイントのダメージを自動的に被ることとなります(もちろん、大きなペンチなどの道具を用いれば手にケガはしないですみます)。

拝一族の能力を有している者が、アマノムラクモノツルギを担当する'血族の証の指輪(タケミナカタの遺体がはめています)'を指にはめて試みれば、何ら力をかけることなく剣はややすやすと床から抜けてしまいます。

ピラミッドの破壊：

アマノムラクモノツルギを引き抜くと、4本の柱に囲まれた床面の赤い輝きが、どんどん強くなってゆきます。頂部に放たれる稲妻も、空気を裂かんばかりの激しさになり、やがてピラミッド全体が振動し始めます。

ツルギを引き抜いてからちょうど5分後に、4本の柱の間から強烈な異次元エネルギーの奔流がほとばしり、ピラミッド頂部を直撃します。この時、柱に囲まれた床にいた探索者は、あとかたもなく蒸発してしまいます。さらに、柱から50m以内にいる探索者も、10D6ポイントのダメージを被ります。たとえ安全圏にいても、このエネルギーの流れを直視した者は、少なくとも以後1D6時間は目が見えなくなってしまいま

す。

ピラミッドの頂部はもはやかなり腐食が進んでいるので、強大なエネルギーを１度に受け入れることができず、崩壊を始めます。加えて、頂部を貫いたエネルギーは真上の諏訪湖の湖底をもぶち抜いてしまい、ピラミッドに開いた穴からそれこそ何百万トンという水が中になだれ込んできます。

水は、剣を引き抜いてから15分後に落ち始めます。最初はチョロチョロした細い流れに過ぎませんが、見る見るうちに凄まじい濁流に変わってゆきます。水と共に、崩壊したピラミッドの壁や大空洞の岩石なども次々に落下してきます。

濁流の脅威：

剣を引き抜いたらできる限り急いで逃げ出さねば、探索者たちは濁流にまきこまれてしまいます。探索者たちの逃げ道は、次のように２つあります。

(A)隠し扉を通らず、来た道をまた引き返す：剣を引き抜いたらすぐ全力疾走を始めた場合、探索者たちは地点５を越えたところで濁流に追いつかれることになります。剣を引き抜いてから５分経過したところで逃げ始めた場合、探索者たちは地点６にさしかかったところで濁流に追いつかれることになります。ピラミッドの崩壊を見届けてから逃げ始めた場合、探索者たちはピラミッドと洞穴とをつなぐ橋を渡っているところで濁流に追いつかれてしまいます。

(B)隠し扉を通る：隠し扉を閉じてから逃げ出した場合は、探索者たちは地点７の扉を開けるまでは少なくとも水には出会いません。この通路は、ピラミッドの材質と同じ緑色の金属でできており、ピラミッドとその周辺を地中に沈めた大災害にも破壊されずに残っていたものです。とは言うものの、通路全体のおよそ７割の部分は、想像を絶する圧力によってグチャグチャに折れ曲がり、場所によっては人一人が通るのがやっとくらいになっているところもあります。

剣を引き抜いたらすぐ全力疾走を始めた場合、探索者たちは地点７から洞穴に出て、地点４まで来たところで濁流に追いつかれます。剣を引き抜いてから５分経過したところで逃げ始めた場合、探索者たちは地点５を越えたところで濁流に追いつかれます。ピラミッドの崩壊を見届けてから逃げ始めた場合、探索者たちが地点７の扉まで来た時は、すでに洞穴の内部は水で一杯になっています。

橋：ピラミッドの開口部と洞穴の出口とを結ぶ橋の上で濁流に追いつかれた場合、探索者たちは全員が大空洞の底に落とされてしまいます。特殊な手段または魔術でも使わないかぎり、彼らが助かる可能性はほとんどゼロです。

地点９：濁流が来る前にここを通る探索者たちは、待ち受けるショゴスに襲われます。しかし、立ち止まって応戦したりせず、後も振り返らずに全力で駆け抜けることにする場合は、全員が〈幸運〉ロールを行ないます。このロールに失敗した者はただちにショゴスの身体につぶされてしまいますが、残りの者は無事にここを通ることができます。

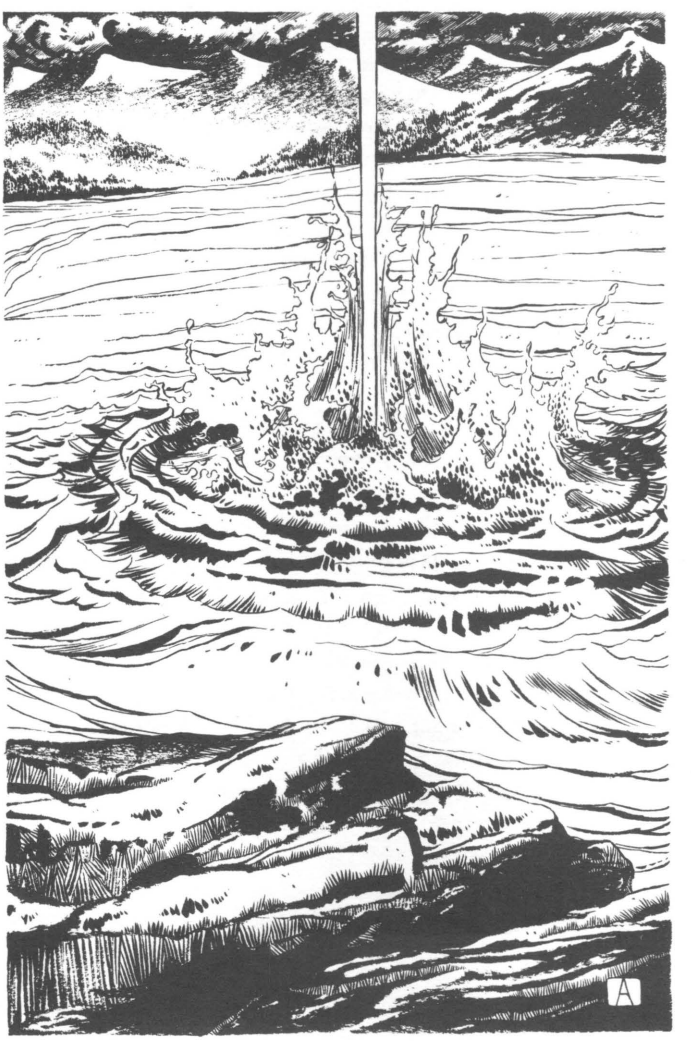
地点６：大異変を予測したのか、地虫衆はみな自分たちの巣穴に逃げこんで、探索者たちがやって来ても姿は見えません(ちなみに、彼らは水棲生物ですから、洞穴が水に満たされた後も生きのびるでしょう)。

地点７：ピラミッドの隠し扉から通じる通路を進むと、やがてここに出ます。ここの壁の内側には、小さな十頭龍の浮き彫りがあります。そこに‘血族の証の指輪’を押し当てると壁が左右に開き、探索者たちは地点６に出られます。

通路の両側の扉をふさいでいた場合、洞穴内がすべて水に満たされてしまっても、探索者たちはとりあえずは濡れもせずに通路の中に取り残されることになります。けれども、一行がどうやってここから地上に抜け出すかは、非常に難しい問題です。地点３の《門》までの１km近い距離を、ずっと息を止めたままで泳ぎ抜くのは、特殊な方法か魔術を使わないかぎりほとんど不可能でしょうから。

地点５：ここの急傾斜を下りる前に濁流に追いつかれた場合、探索者たちは岩に叩きつけられながら60度の坂を下まで流されることになります。この場合、各探索者たちは地点５に達するまでにそれぞれ３Ｄ６ポイントのダメージを被ります。

地点３：いずれの逃げ道を使おうと、洞穴の端まで来たらもうどこにも退路はありません。望むか望まないかにかかわらず(また生きているか死んでいるかにかかわらず)、結局探索者たちは地点３の《門》の中へと流されることになります。



脱出：

地点３の《門》に入った探索者たちは、その６時間後に静岡県浜松町の桜ケ池の水面に出現します。しかし、探索者たちにとってはそれは６時間ではなく、ほんの一瞬の出来事にしか感じられません。《門》を通った探索者たちは、ＭＰとＳＡＮ値とを１ポイントずつ喪失します。

洞穴からは探索者たちだけでなく、諏訪湖から流れこんだ大量の水も転送されてきます。桜ケ池の大きさはしだいに大きくなり、まる１ケ月もすればここ一帯は、周囲が 10 km近くにも及ぶ広い湖へと変わってしまうでしょう。無論、近くの町なみなどはほとんどが水没してしまうことになります。

地上に戻った探索者たちは、次のような数々の衝撃的なニュースを耳にすることになります。

(１)：諏訪湖の中央から空に向かって、突如として高さ数kmに達する赤い炎の柱が噴き上がった。この時湖にいた数隻かの舟が乗組員ごと破壊された他、この火柱を目撃したあたりの住民千数百人が一時的に失明した。さらに火柱は湖に津波を起こし、これによって湖岸に近い建物などが大きな被害を受け、またおよそ 50 人が水に飲みこまれて死亡し、200 人以上がいまだに行方不明となっている。

火柱に伴って生じた衝撃波は、家々の窓を割り、諏訪から 100 kmほど離れた場所でも感じられた。当初は、小型の核爆弾の爆発ではないかと見られていたが、現場から放射能がまったく検出されないことから、この可能性は否定された。

(２)：火柱が上がった直後から、諏訪の空を覆っていた赤い大気現象はすっかり収まり、やがて空の色はウソのように青に戻った。もちろん、電波障害や磁気障害もすべてなくなった。

(３)：ところが、次に諏訪湖の水が急激に減り始めた。水量は未だに減少中であるが、現在のところ原因は不明。

(４)：諏訪湖に火柱が立ったちょうど４時間ほど後、諏訪と同じように異常気象に覆われていた島根県の宍道湖の水が、突然湖面から湖底に至るまですっかり凍りついてしまった。ところが、湖の周辺での気温には異常はなく、凍っているのは湖の水に限られている。

新たに登場する呪文：

《八雷神呪》：

古代日本呪術独自の呪文で、『古事記』などにも触れられています。絶大な威力を持つ必殺の攻撃呪文ですが、これを使うには多くの代償を必要とします。

《八雷神呪》を唱えるには、まずまる１ラウンドをかけて精神を集中させなければなりません。精神集中を行なっている間は、術者は敵の攻撃に対してまったくの無防備となります。さらに術者は、８ポイントのＰＯＷ値を永久的に消費し、２Ｄ 10 ポイントのＳＡＮ値を消費せねばなりません。

精神集中を行なってＰＯＷ値を消費した次のラウンドに、術者の身体の８箇所に、それぞれまぶしい球電のようなエネルギー体が生じます。これらのエネルギー体は、‘外なる神々(特にヨグ＝ソトースの球霊)’の力のごくごく一部を召喚したものです。各エネルギー体の名前とそれが生じる身体の部位は、まず大雷(おおいかづち)が額に、火雷(ほのいかづち)が胸に、黒雷(くろいかづち)が腹部に、折雷(さきいかづち)が隠部に、若雷(わかいかづち)が左手に、土雷(つちいかづち)が右手に、鳴雷(なりいかづち)が左足に、そして伏雷(ふしいかづち)が右足に、という具合です。

術者は、これら８つのエネルギー体を雷撃として、敵に投げかけることができます。雷撃の射程距離は、術者のＰＯＷ値(８ポイントを消費した残り)×100 mにも達します。

術者は、１ラウンド中に幾つの雷撃を飛ばしても構いません。ただし、飛ばす雷撃の数によって、その命中率は以下のように変化します(端数は全て切り上げとします)。

１ラウンドに飛ばす

雷撃の数	命中率
１個	術者のＩＮＴ値×５％
２個	術者のＩＮＴ値×５÷２％
３個	術者のＩＮＴ値×５÷３％
４個	術者のＩＮＴ値×５÷４％
５個	術者のＩＮＴ値×１％
６個	術者のＩＮＴ値×５÷６％
７個	術者のＩＮＴ値×５÷７％
８個	術者のＩＮＴ値×５÷８％

雷撃は、通常の半分の成功率で〈回避〉に成功すればかわすことができます。しかし、同時に２つ以上の雷撃をかわすことはできません。

雷撃っは、必ずしも直線状に飛ばす必要はありません。術者は、目標の位置がはっきりとつかめているのであれば、どのようなグネグネした軌道をたどらせてでも、雷撃を送りこむことができるのです。

それぞれの雷撃が与えるダメージは、術者のＰＯＷ値(８ポイントを消費した残り)Ｄ６×２ポイントです。加えて、雷撃が命中した地点から半径３m以内にあるすべてのものが、等しくこのダメージを被ります。

また命中した雷撃は、相手に与えたダメージに等しいポイント分の装甲を無視します。

８個の雷撃をすべて放ってしまったら、言うまでもなくそれ以上攻撃を続けることはできません。

結末：

諏訪湖の地下洞穴と大ピラミッドとを探検し、アマノムラクモノツルギの破片を地上に持ち帰ることに成功した探索者たちは、それぞれが１Ｄ 20 ポイントずつのＳＡＮ値を獲得します。

諏訪湖の水はますます減り続け、１ヵ月後には水の量は普段の３分の１ほどになり、湖の周囲も 10 kmくらいになってしまいます(本来の諏訪湖の周囲は 18 km、平均水深は 4.1 m)。しかし、それ以降は残った水の量と静岡県に新しくできた湖の水の量とのバランスが取れ、湖の減少は止まります。さらに３～４ヵ月も経てば、流れこむ川の水と雨とによって、諏訪湖はほとんど元の状態に復します。

手がかりⅦ－Ａ：

(『古事記』の一部)

……ここにきてこの２柱の神(イツノヲハバリノカミとタケミカヅリヲノカミ)は、出雲国の伊那佐の浜に降臨し、トツカノツルギを引き抜くと、その刃を波間の砂に逆さまに突き立てた。それからツルギの前にどっかとあぐらをかいて坐ると、オオクニヌシノミコトに詰問の言葉を発した。「われわれは、アマテラスオオミカミ様の命によって来た詰問の使者である。あなたが治めているこの日本の地は、本来ならアマテラスオオミカミ様の御子こそが治めるべき国であるとのことだが、あなたのお考えはどうか。」

するとオオクニヌシノミコトは、「わたしの独断で答えることはかないません。わたしの息子、ヤエコトシロヌシノカミの意見も聞いてみることにしましょう。ちなみに息子は、ただ今は鳥と魚を取るために美保の御崎まででかけており、まだ帰って来ていませんが。」と答えた。

そこで天鳥舟(アマノトリフネ)を派遣してヤエコトシロヌシノカミを召喚し、その意見を求めると、彼は父神に、「まったく恐れ多いことです。この国は、天つ神の御子に差し上げることにいたしましょう。」と言うと、天鳥舟を踏み傾けて精霊の守る青い柴垣に変ずると、その中に隠れてしまった。

使者の２柱の神は、重ねてオオクニヌシノミコトに尋ねた。「あなたの息子、コトシロヌシノカミの意見は聞きました。さて、あなたにはまだ他に意見を求めるような息子はいますか。」

オオクニヌシノミコトはこれに答えて、「もうひとりだけ、タケミナカタノカミという息子があります。他にはもう息子はいません。」と言った。と、そう答えている間に、当のタケミナカタノカミが、ものすごく大きな岩を頭上に持ち上げて、「いったい誰だ、人の国に来て、そのようにくだらないごたくをコソコソと並べている奴は。自信があるのならば、ひとつこのわたしと腕を取り合って、力比べといこうではないか。」と大声で言いながらこちらにやって来た。

タケミナカタノカミがタケミカヅチノカミの両手を取るや否や、その手はまず氷の柱に変じ、次いで鋭い剣に変じた。タケミナカタノカミはこれを見て恐れおののき、タケミカヅチノカミの両手を離すと後ずさりした。

そこで今度はタケミカヅチノカミがタケミナカタノカミの両手を取ると、まるで柔らかい若葦か何かのように握り潰してひっこ抜いてしまった。タケミナカタノカミは逃げ出したが、タケミカヅチノカミは彼の後を追いかけて行った。ついに信濃国の諏訪湖で追い詰めて、いっきに殺してしまおうとしたが、タケミナカタノカミは、「参りました。どうかわたしを殺さないでください。わたしは、これからは決してこの諏訪の地を出て他の場所に行かないことをお約束します。また、わが父、オオクニヌシノミコトの言いつけにも、兄のヤエコトシロヌシの言葉にも、決して逆らったり、異を唱えたりしないことをお約束します。この日本の国は、天つ神の御子のお好きなようにしてください。」と命乞いをして、ようやく許された。

手がかりⅦ－Ｂ：

(「幣束納」の神事の祝詞)

いざ子ども
緑なす　真出雲の宮に　百長に　休みたまいし　諏訪神に
その神の　御前(みさき)に坐し(いまし)
愛しさに　守りたまいし　若草の　その妻の命(みこと)に
鏡なす　うつせみの池に　送らん
アテイシキ　ミラバ　カグチ

手がかりⅦ－C：

（『諏訪神異伝』の１節、注釈は原文のまま）

（かつてスサノオノミコトが退治したはずの）ヤマタノヲロチが再び現れたというので、出雲国に住む者は皆、あわてふためいた。けれども、よくよく見てみれば、このヲロチは胴体に８つの頭と８つの尾がついているのではなく、９つの頭と９つの尾とがついている化け物であった（注１）。

この新しいヲロチの恐ろしいことと言ったらヤマタノヲロチ以上で、山を崩し、谷を埋め、川の流れを変え、そして９つの口からはそれぞれ炎を吐いて出雲国を焼きはらおうとした。

誰ひとりとしてヲロチを退治しようと名乗り出る者はいなかったが、最後に、出雲国の国つ神の長であるタケミナカタノカミが（会議の席上で？）立ち上がって言った。「今はもう、暗く大いなる神スサノオノミコトも、我らの父であるオオクニヌシノミコトもおられない。かくなる上は、せめてこのわたしがアマノムラクモノツルギを抜いて、ヲロチを殺すしかあるまい。」

そこでタケミナタカノカミは黒き真出雲の宮よりアマノムラクモノツルギを取り出し、引き抜くと、ヲロチがとぐろを巻いてうずくまる山の上へと出掛けて行ったのであった。

タケミナカタノカミがやって来ることに気がつくと、ヲロチは巨大な９本の首を差し上げて、神に向けて炎を噴きかけた。しかしタケミナカタノカミがそのツルギを振ると、ヲロチの炎は全てなぎ払われてしまい、神の身体を冒すものはなかった。

次にヲロチは、１本の首によってタケミナカタノカミに嚙みつき、その身体を引き裂いてしまおうとした。しかしタケミナカタノカミがそのツルギを振ると、ヲロチの首は根元から絶たれて大地に落ちてしまった。

次にヲロチは、２本の首によってタケミナカタノカミに嚙みつき、その身体を引き裂いてしまおうとした。タケミナカタノカミがそのツルギを振ると、ヲロチの首の１本は根元から絶たれて大地に落ちてしまった。しかし（残った）１本の首は、タケミナカタノカミの左足に食らいついた。

次にヲロチは、３本の首によってタケミナカタノカミに嚙みつき、その身体を引き裂いてしまおうとした。タケミナカタノカミがそのツルギを振ると、ヲロチの首の１本は根元から絶たれて大地に落ちてしまった。しかし（残った）１本の首は、タケミナカタノカミの右足に食らいつき、もう１本はタケミナカタノカミの左足に食らいついた。

最後にヲロチは、４本の首によってタケミナカタノカミに嚙みつき、その身体を引き裂いてしまおうとした。タケミナカタノカミがそのツルギを振ると、ヲロチの首の１本は根元から絶たれて大地に落ちてしまった。しかし（残った）２本の首は、タケミナカタノカミの左腕に食らいつき、もう１本はタケミナカタノカミの右腕に食らいついた。

ヲロチはタケミナカタノカミをバラバラに引き裂こうとして、まず彼の両の腕を鋭い歯で嚙み潰し、ちぎり取ってしまった。けれども、タケミナカタノカミはアマノムラクモノツルギを振るい、ヲロチの胴体にその刃を深々と突き立てた（注２）。

さすがのヲロチもあまりの痛みにたえかねて、タケミナカタノカミの身体を離すと出雲の国から逃げ出し、今度は諏訪国を荒らそうと考えてそこに向かった。その際、ヲロチが余りにも強く身体を揺さぶったおかげで、アマノムラクモノツルギはふたつに折れてしまい、柄の方はタケミナカタノカミの手元に残ったものの、切っ先の方はヲロチの太い胴体にささったまま、運ばれていってしまった。

タケミナカタノカミは折れたツルギを投げ捨てた。相当の深手を受けていたにもかかわらず、他に名乗り出る者もひとりとしていないので、彼はヲロチを追って行った。

諏訪国の緑なる真出雲の宮（注３）に着くと、妻のヤサカトメノミコトが待っていた。妻の神は、「夫よ、そのような深手を負っている身で、どうしてあの恐ろしいヲロチと戦うというのです。あなたの武器であるアマノムラクモノツルギすら折られてしまったではありませんか。もう戦いなどはあきらめて、せめてわたしたちふたりだけでも、どこか北の国に落ちのびてゆきましょう。」と泣きながら乞うた。しかし夫の神は聞かず、「出雲国と諏訪国はひとつ。出雲国のために深手を負ってまで戦ったわたしが、今さらどうして諏訪国を見捨てられようか。」と言い、そのままヲロチを討つために宮を出て行った。

タケミナカタノカミは、８日８晩に及ぶ猛烈な戦いの末に、ついにヲロチの首と尾を残らず絶ち落とし、胴体を緑なる真出雲宮に封じこめた。しかしこの戦いで受けた傷によって、自らも命を落としたのであった。

ヲロチを倒したものの、タケミナカタノカミは諏訪国を救うことはかなわなかった。ヲロチの吐く炎によって諏訪国は焼き払われて、真出雲の宮さえ踏み傾けられた。

こうして真出雲の宮は地の底深くに沈んでいったのであるが、ヤサカトメノミコトは夫の神のむくろを守り、真出雲の宮にとどまっていた。いよいよ宮の上に崩れた土が振りかかってきた時、妻の神はアマノムラクモノツルギ（の切っ先）の前に座り、次のように言った。「永遠に、わたしはこの宮にとどまろう。永遠に、わたしは愛する夫のそばにとどまろう。永遠に、わたしは愛する夫を守ろう。愛する夫の眠りを乱すやからは、わたしが討とう。」そして（彼女は）倒れて死んだ。

（緑なる真出雲の宮のあった場所には）諏訪湖ができた。

注１：この９頭９尾の「ヲロチ」は、もしかすると戸隠伝説にある「九頭竜」と何か関係があるのかもしれない。

注２：ここまでの記述によると、タケミナカタは両腕と両足をヲロチに食らいつかれていたはずであるが、彼はどうやって剣を突き立てたのであろうか。口を使ったとしか考えようがないのであるが。

注３：‘真出雲の宮’とは何であるかは不明。出雲国にある‘黒き真出雲の宮’と、諏訪国にある‘緑なる真出雲の宮’とはどうも別のものであるらしいが。文章から読み取ると、タケミナカタまたはヤサカトメの宮殿であるらしい。

シナリオⅧ：黄昏の鼓動
The Sound in Twilight

3,000年の長き年を隔てて、神剣アマノムラクモノツルギが鍛え直される時が来た。夕泊蘭子の強大な魔力を退け、ヲロチを封じることのできる唯一の武器……最後の勝利を手にするのは、果たして蘭子か？　それとも探索者たちか？

シナリオ開始時：

シナリオⅦに直接続く。

プレイヤー用情報：

探索者たちがアマノムラクノノツルギの破片を得て、地上に戻って来た次の日のことです。探索者たちがいる部屋の中に、どこからともなく１匹の紫色の小さな蝶が舞いこんで来ました。蝶はあたかも一行をいずこかへ誘うような風情でしばらくヒラヒラとあたりを飛び回ったあげく、また、いずこかへ去ってゆきました。“レイディ・ロンリー・ヴァイオレット”の冒険に参加しているキャラクターならば、この蝶が遠野の山と水の神の使い「あさどり」であることがすぐにわかるでしょう。以前、瑠璃音が別れ際に探索者たちに言い残したように、アマノムラクモノツルギを鳴神神社の上社に持ちこみ、鍛え直してもらうべき時が来たのです。

キーパー用情報：

‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の魔術師の長であるスフィンクスとその部下たちは、宍道湖の湖底に沈む出雲の異次元エネルギー集積器(諏訪湖の地下にあったものよりもさらに巨大なピラミッドです)の修復にずっと取りくんできました。彼らは今やその準備を終え、いつでも大ピラミッドを地上に浮上させることが可能なようになっています。その前段階として、スフィンクスはまず宍道湖の湖水をすべて凍らせました。

現在、大ピラミッドの中には「時間」を司どるヤサカニノマガタマと「空間」を司るヤタノカガミの２つの神器が据えられ、‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の残ったメンバーたちの捧げる祈りによって発動しつつあります。これらの神器によって大ピラミッドには莫大な異次元エネルギーが蓄積され、後は夕泊蘭子がこれを「ヲロチ」として解放するのを待つばかりとなっています。

夕泊蘭子は、最後の眠りの中にあります。次の満月の日を迎えた時、彼女は「黄昏の天使」として目覚め、彼女の騎馬たる「ヲロチ」を解放して、日本全土を混乱と恐怖の中に焼き払ってしまうことでしょう。

遠野再訪：

遠野の鳴神村を再訪した探索者たちは、「姫神子」瑠璃音の友人として手厚い歓迎を受けます。鳴神神社下社の宮司(生きているのであれば、もちろん和多利老人)は、すでに夢によるお告げによって、探索者たちがアマノムラクモノツルギを携えてやって来ることを神より知らされています。

宮司は探索者たちに、薬師岳に登って鳴神神社の上社に赴き、その社殿の前にツルギの破片を置いてそのまま村に帰って来るように指示します。探索者たちがもっと詳しい情報を求めても、宮司はそれ以上のことは何も神から教えられていないと言います。

探索者たちが遠野にいる間、天候はずっと晴天続きです。早朝、鳴神村から薬師岳へと出発すると、ちょうど太陽が沈むことに村に帰って来られます。上社へは、必ず優子も同行します。

季節ももう夏で、薬師岳も以前に探索者たちが訪れた時とはまったく様相を異にしています。登山に来たらしい人の姿もちらほらと散見されますが、鳴神神社の上社は、登山道から遠く離れた場所に立っていることもあって、この付近には探索者以外に人はいません。

例によって、上社への往復には、各キャラクターは〈登はん〉に２回続けて成功する必要があります。このロールのいずれかに失敗し、さらに自らの〈幸運〉ロールにもしくじってしまったキャラクターは、岩場から落ちて５Ｄ６ポイントのダメージを被ります。しかし、〈登はん〉には失敗したものの〈幸運〉ロールには成功したキャラクターは、転落はしたものの、被るダメージは１Ｄ６ポイントで済みます。

上社のまわりは静まりかえり、本殿にはしっかりと鍵がかけられています。本殿内に祭られている岩柱もすっかり修復され、下社の柱と同じような防御の場で守られています。

もしも探索者たちが鍵をこじ開けて社殿の中に入ろうなどという気を起こすと、それまで良い天気だった空がにわかにかき曇り、おどすような感じの雷鳴が遠くに聞こえてきます。この「警告」にもかかわらず探索者たちが社殿を冒瀆するようなことをあえてやってのけた場合、遠野の神はもはや一行に協力してくれなくなります。探索者たちがその場にツルギの破片を置いて村に帰っても、神は剣を鍛え直してはくれず、翌日以降にまた探索者たちが上社を訪れると、以前に瑠璃音に預けたもうひとつを含めて、２つの破片が社殿の前に放り出されています。探索者たちが改心しても神の許しが得られるかどうか、また許しが得られるにしてもそのためにはどうすればよいか、などはキーパーが決めてください。

探索者たちが妙な気を起こさずに、ツルギの破片をそのまま素直に社殿の前に置いて帰れば、トラブルの類いは何も起こりません。

神剣の復活：

探索者たちがツルギの破片を上社に置いてかえったその夜から毎晩、薬師岳に「カーン、カーン、カーン」というまるで槌で金属を叩くような大きな音が聞こえ始めます。村から薬師岳を見上げると、頂上に近い山腹に、時々赤い火がゆらめくのがうかがえます。この音は毎日夜中の９時頃から始まり、一時も休むことなく聞こえ続け、東の空がほのかに明るくなる頃にはたとやみます。

もしも物好きにも昼間に上社の方に行ってみても、何ら変わった様子はうかがえません(一行が置いていった剣の破片はなくなっていますが)。また、夜中を選んで上社に近づいてゆくと、それまでは確かにその方から聞こえてきていた音がその途端にやみ、赤い火も消えてしまいます。すぐにそこから立ち去っても、その晩はもう音も赤い火も現れることはありません。

ツルギの修復にかかる時間は、プレイの状況によって異なります。次の満月の日の４～５日前の夜中の２時ちょうどに、「カーン、カーン」という音が一段と高くなり、赤い火も今までになかったほど強く燃え上がります。そしてそれらが最高潮に達した次の瞬間、山の頂上に爆発的な白色光が生じ、聞く者の身体全体を芯からゆさぶるような「ドーン」という衝撃音が響き渡ります。

そしてそれを最後に音も火も消え失せ、山は何事もなかったかのように静けさを取り戻します。すると下社の宮司が探索者たちに剣の修復が終わったことを告げ、翌朝の太陽が上るのと同時に薬師岳に登って、上社を訪れるように言います。

次の朝、探索者たちが薬師岳に登ってみると、上社のあたりが何やらキラキラと輝いているのが遠くの方からでも見えます。近づいてみると、社殿のすぐ前に美しい古代の剣、アマノムラクモノツルギが鞘と並んで置かれており、その刃に太陽の光が反射して輝いています。

しかし拝一族の能力を持つ者が手に取ると、神剣はその朝の光をも圧倒するような強い虹色の光を放ち始めます。神剣をかざすと、その光は剣の切っ先へと集中し、やがてまっすぐな光線となって大空へ向けて放たれます。そしてその場にいる探索者ひとりひとりの心の中に、次のような言葉が語りかけてきます。「われは『絶対の静止』、われは宿命を与えるもの、われはあらゆるものの終着にして、われは運命を成就させるもの、われは時間の破壊者にしてわれは空間の破壊者、われは創造することを知らず……」

言葉が終わると同時に、神剣の虹色の光も消えます。この体験をした探索者たちは、ＳＡＮロールに失敗するとそれぞれ１ポイントのＳＡＮ値を喪失します。

アマノムラクモノツルギ：

復元されたアマノムラクモノツルギの長さは135㎝で、そのうち刃の部分は110㎝です。しかしその大きさにかかわらず、重さはわずか10kg余りに過ぎず、片手で扱うことも不可能ではありません。

シナリオⅤで触れたように、この神剣の刃はそこいらの岩の類いならばバターのようにやすやすと、また少し力を加えれば鋼鉄やチタン合金のようなものでも切断してしまえます。そのまま武器として使用する場合は〈日本刀〉技能を用います。命中すると４Ｄ６＋１ポイントのダメージを与え、さらにあらゆる装甲を無視します。言うまでもなくこの神剣は、魔力を持つ武器であると考えます。

アマノムラクモノツルギを持っている者を中心とした半径100ｍ以内の地域では、魔術や魔法、呪術の類いはまったく効果を発揮することができません。この地域内で呪文を唱えても何も起こらないし、またこの地域の外から中にいる者に向かって魔術(《死の呪文》や《八雷神呪》など)を使うこともできません。ただしこの「魔力封じ」の力は、キャラクターが鞘から抜いた神剣を手に構えている時にのみ、現れます(単に神剣がそこに置いてあるだけでは駄目なのです)。

さらにこの地域内では、魔力を持つ武器(生弓矢や生太刀など)もその力を一時的に失ってしまいます。

けれども唯一の例外として、神剣をその手に持っているキャラクター本人だけは、委細構わず魔術を使うことができます(もちろん、呪文を唱える際に両手が必要な魔術は、使うことができませんが)。

神剣のＤＰは、原則的に「無限大」と考えてください。世間一般の手段では、この剣を破壊することは絶対にできません。

アマノムラクモノツルギの力を使うには、《ツルギのひらき》と《ツルギのしずめ》の２つの呪文が必要です。これらの呪文は、拝一族の能力を持つ者が指に神剣を担当する‘血族の証の指輪’をはめれば、その時点で自動的に習得できます。神剣の有する数々の特殊な力については、補追資料中の“アマノムラクモノツルギ”の項を参照してください。

優子の予知夢：

神剣の破片を薬師岳の上社に託し、それが鍛え直されるのを鳴神村で待っている間に、優子は例によって予知夢を見ます。今度の予知夢は、夜通し山に響く音を聞きながら、布団に入った優子がウツラウツラし始めたのと同時に彼女に現れます。

夢は、単純ではあるが非常に印象的なものです。漆黒の闇の中に、虹色の炎を発しながら拝家の紋章、十頭竜の印が激しく燃え上がっています。と、見る間に、今度はそれと相対する位置に、やはり虹色に燃える同じような竜の紋章が忽然と出現しました。ところがよく観察すると、この新しい方の紋章の竜の首と頭の数は10本ではなく、１本ずつ足りない９本なのでした。この情景を、優子自身はどこかそう遠くないところから眺めているようです。

十頭竜と九頭竜の２つの紋章は、しばらくの間あたかも競い合うように燃え続けていましたが、やがて十頭竜の紋章の上に、黄金色に輝く宝冠が現れ、耳をつんざくような狂気じみた何万という群衆の歓呼の声と、聞いたこともないような楽器がまき散らすまるっきり不共和音のファンファーレとがあたりを満たしました。それと同時に、九頭竜の紋章の炎はかすれるように消えてゆき、最後には紋章そのものが闇に同化されて消え失せてしまいました。

狂熱的な歓呼の声とファンファーレとがますます高まる中、以前聞いたことのあるあの夕泊蘭子の忘れえぬ声がはっきりとこう告げていました。「真実の力を手にすることがかなうのは、真実の血を引く者のみ！」。

ここで優子は目を覚ます。

この夢によって優子はＳＡＮロールを行なわねばならず、これに失敗すると彼女は１Ｄ３ポイントのＳＡＮ値を喪失します。

また、目覚めた優子は他の探索者たちにこの夢のことを話した後、「どうにも胸がムカムカしてたまらないの……今までの予知夢でも１度としてなかったようなすごく嫌な予感がする……もしかすると、もしかすると今度の冒険で何か悪いことが……」とつけ加えます。

仲間たちが、そんなことは気のせいだ、とか言って優子を励まそうとしても、彼女の顔は暗いままです。

大ピラミッドの浮上：

探索者たちが鍛え直されたアマノムラクモノツルギを得たその同じ日、島根県ではまたも大変な事件が持ち上がります。白く凍りついた宍道湖の湖面をメリメリと突き破って、巨大な黒いピラミッドが浮上してきたのです。

このピラミッドの底辺は630ｍ、斜辺は600ｍ、そして高さは実に400ｍというものです。材質は諏訪湖の地下にあった大ピラミッドと同じようですが、こちらは緑色ではなく、拝村の八角形の部屋のように「黒い光」を放ちながら不気味に輝いています。

この黒い光はそれを見る者の心に不安と、かすかな恐怖感とをかきたてます。大ピラミッドを初めてじかに見つめる者はＳＡＮロールを行なわねばならず、これに失敗すると１Ｄ３ポイントのＳＡＮ値を喪失してしまいます。

大ピラミッドの頂部のまわりには、真っ赤なもやのようなものが厚くかかり、その先端は薄れながら上空に走っています。諏訪湖地下の緑のピラミッド内に入った探索者ならば、これが蓄積されつつある膨大な量の異次元エネルギーであることがわかります。

現在、この大ピラミッドは宍道湖を埋める白い氷原のど真ん中に重々しく鎮座しています。島根県の当局はとりあえず宍道湖とその周辺を立

ち入り禁止区域に指定して、数百人の警官と機動隊員で取り囲ませていますが、さらに他県から応援を呼ぶつもりでいます。

宍道湖周辺の異常気象は、大ピラミッドの出現と共にますますひどくなり、今や無線やコンピュータはまったく使用不能となっています。マスコミもテレビやラジオによる中継が不可能なので、報道は今のところ写真に頼るだけです。空を覆う赤いヴェールも、いよいよもって厚さと広さを増しているように見えます。

島根県へ：

探索者たちが黒い大ピラミッドのところに直接出かけて行っても、それはまったくの無駄というものです。凍った宍道湖のまわりにはグルリと当局の封鎖線が張られているし、またピラミッドのところまでたどり着いたとしても、どこにも出入り口はありません。また、その外壁は人類の持ついかなる兵器を使っても、破壊することはできないのです。

大ピラミッドの内部に入る方法はただひとつ、拝村の地下区域にある八角形の部屋を《門》をして作動させることだけです。

拝村に行き、地下区域へ通じる扉を開けるまでは、何もトラブルは生じません。しかし、地下区域の階段や床の埃を調べて〈目星〉に成功したキャラクターは、つい最近何百人という多数の人間がこの中に入って行った痕跡があることに気づきます。ところが、逆にこの中から出て行った足跡は、ほとんど見当たりません。

見張り：

スフィンクスと彼女の部下たちは、眠る蘭子の身体を携えてここの《門》を使って大ピラミッドの内部に出入りしていました。大ピラミッド浮上の準備が完全に整った後も、スフィンクスは用心のために２人の部下(共に男性)を見張りしてこの地下区域に残しています。

これらスフィンクスの部下たちは、部屋15に残って《門》に近づく者を見張っています。探索者たちが充分に気をつけて地下区域に入り、部屋15に接近するのであれば、〈忍び足〉に成功しなくても見張りたちに気づかれる心配はありません。この場合は、探索者たちが見張りをふい討ちすることも可能です。

しかし、地下区域に入った探索者たちが不注意にも大きな声で話をしたり、靴音を立てたりして、かつ見張りのどちらかが〈聞き耳〉に成功すると、誰か部外者がやって来たことが気づかれてしまいます。この場合、見張りのうちの１人は部屋15の大扉の陰に隠れ、またもう１人は部屋中央の祭壇の陰に身を潜めて、探索者全員が部屋の中に入ったところで突然に襲いかかってきます。

ちなみに、部屋15の大扉は開きっぱなしになっています。

２人の見張りは、それぞれ刃に毒を塗った特製のナイフで武装しています。このナイフは見たこともないような形をしており、柄の先端には十頭竜の紋章が刻まれています。ファイティング・ナイフとして扱いますが、投げナイフとして用いることもできます。

見張りたちは死ぬまで戦い、決して逃げ出したり降伏したりすることはありません。

彼らのナイフに塗ってある毒は、シナリオIVで「光」のオーロラの部下たちが用いたものにさらなる改良を加えた強烈な神経毒で、効力値は22、刺されてからわずか２～３分間ほどで効果が出始めます。この毒を注入されたキャラクターは、全身からダラダラと汗が流れ、身体は硬直し、口や鼻、耳から出血し、呼吸は困難になり、ヨダレを垂れ流し、やがて筋肉を激しい痙攣させながら死んでゆきます。たとえ生命は助かっても、そのキャラクターはもはやそれ以上はいかなる行動も取れなくなります(それどころか、できるかぎり早く病院に担ぎこまなければ今度こそ死んでしまうでしょう)。

見張り No. 1
STR 11 CON 10 SIZ 13 INT 9 POW 8
DEX 9 APP 7 EDU 10 SAN 0 HP 12
技能：回避 40%、隠れる 40%、聞き耳 40%、クトゥルフ神話 50%、忍び歩き 40%、投げ 60%、殴る 70%、蹴る 40%、ナイフ 60%
呪文：旧き印

見張り No. 2
STR 14 CON 12 SIZ 12 INT 8 POW 6
DEX 12 APP 7 EDU 7 SAN 0 HP 12
ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：回避 30%、隠れる 30%、聞き耳 30%、クトゥルフ神話 40%、忍び歩き 30%、投げ 35%、殴る 60%、蹴る 35%、ナイフ 40%
呪文：旧き印

優子、倒れる：

２人の見張りを首尾よく倒せば、もう部屋の中には邪魔者はいないように見えます。‘血族の証の指輪’をはめた者がアマノムラクモノツルギをかかげ、部屋中央の祭壇の前でスサノオノミコトの名を唱えると、《門》が作動して部屋の中にいた者すべてが一瞬にして黒い大ピラミッ

ドの内部に転送されます。この際、探索者たちはMPとSAN値とを1ポイントずつ喪失します。

ところが《門》が作動して探索者たちの注意がそちらの方に向けられたその瞬間、死んだはずの見張りのうちの1人が最後の力で毒を塗ったナイフを投げつけてきます。

探索者たちが見張りの身体をよく調べて持っているナイフを残らず取り上げていた場合、または呪文や特殊な武器によって見張りたちの身体を完膚なきまでに破壊してしまっていた場合には、部屋のどこかに3人目の見張り(便宜上、1人目の見張りと同じ能力値を持っているものとします)が隠れていて、そいつがナイフを投げてきたということにすればよいでしょう。

この投げナイフはロールによらず(キーパーは一応はサイコロを振るふりはしてください)、必ず優子の背中に命中します。すでに力が尽きていた見張りは、それ以上の攻撃をかけてくることはなく、そのまま死にます。

一行がピラミッド内部に出現した途端、背中にナイフを突き立てられた優子は床に倒れます。彼女の身体には、先に記したような毒の症状がすぐに現れます。毒が優子を死亡させるかどうかにかかわらず、彼女は全身を痙攣させながらも、残る力を振り絞って仲間たちに何かを身振りで伝えようとします。〈アイデア〉に成功した探索者は優子が、足手まといの自分はここに残して、‘血族の証の指輪’を持って早く蘭子を倒しに行くように、と言おうとしていることがわかります。

やがて、毒によって死亡したかどうかに関係なく、優子は右手を高く差し上げると身体を硬直させ、目を閉じて動かなくなります。

大ピラミッドの内部：

黒い大ピラミッドの内部構造は、諏訪の地下の緑のピラミッドのそれとほとんど同じですが、すべての面で大きさがおよそ1.6倍です。

このピラミッドの構造材が放つ「黒い光」は、「緑の光」よりもさらに不気味かつ非現実的なので、ここにいるキャラクターはその30分間ごとにそれぞれSANロールを行なわねばならず、失敗すると1D3ポイントずつのSAN値を喪失してしまいます。

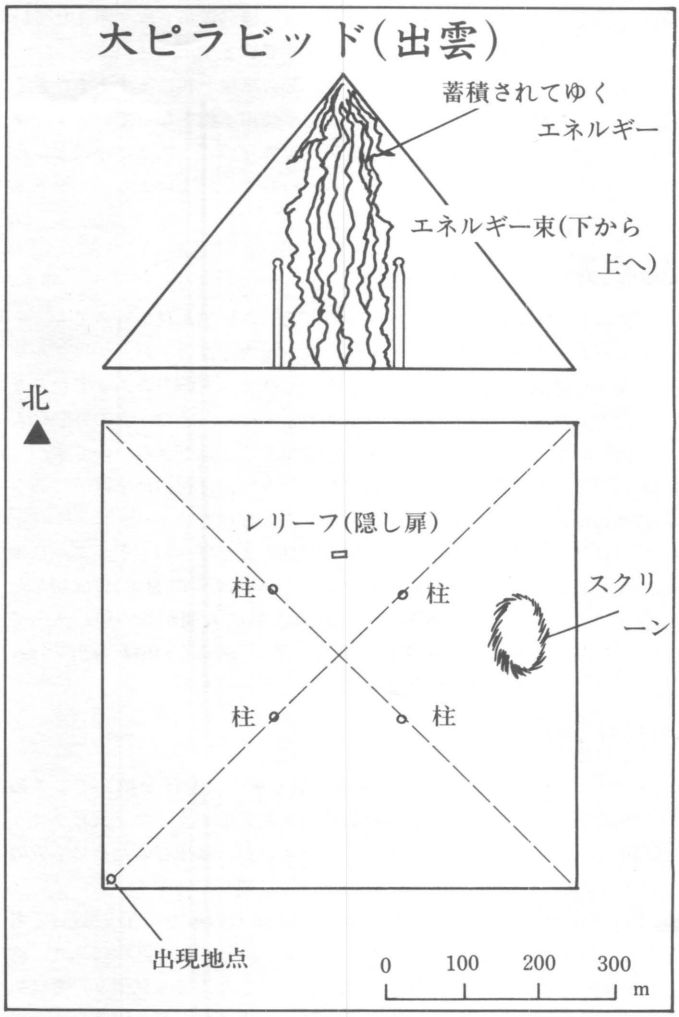
地図に記された各地点は、以下のようなあんばいになっています。

出現地点：《門》を使った探索者たちは、ピラミッドの隅に当たるこの位置に出現します。‘血族の証の指輪’をはめたままで拝一族の能力を持つ者がここに転送されて来ると、出現したと同時に指輪の石が鈍い色で明滅し始めます。

また、ここの床には直径10mくらいの魔法円様の図形と様々なシンボルが刻まれています。ここもまた出発地と同じような仕組みの《門》になっており、この円の中で神器をかかげ、‘血族の証の指輪’をはめてスサノオの御名を唱えれば、周囲にいる者と共に拝村の地下区域に戻されます。

柱：高さ160mにも及ぶ4本の柱が、床を正方形に囲むように立てられています。これらの柱の間には、床からピラミッドの頂部に向けてまぶしい強烈な赤い光の束が絶えず流れ続けています。この光の束はまるで竜のうなり声のような不気味な轟音を発し、また時々、太陽のプロミネンスのような飛沫を外に飛び散らせたり、激しくくねらしたりしてします。その有様は、まさに巨大な生物のようです。この光景を見た者は、SANロールに失敗すると1D6ポイントのSAN値を失い、成功しても1ポイントのSAN値を失います。

この時点でこれらの柱の間に入った者は、その1秒ごとに10D6ポイントのダメージを被ります。



4本の柱を取り囲むように、およそ400人にも達する‘G∴O∴T∴’のメンバーらしい人間たちがいます。彼らついては、次の“信者たち”の項を参照してください。

祭壇：ピラミッドと同じ材質で造られているらしい、細かい彫刻のほどこされた祭壇があります。祭壇は大きさがおよそ2m×50cmのベッド状ですが、高さは1.5mにも達します。

この祭壇の上には、夕泊蘭子が目を閉じて横たわっています。彼女はいつもと同じような格好で、あさぎ色のドレスをまとい、指には‘血族の証の指輪’、首にはヤサカニノマガタマ、そして右腕にはヤタノカガミを付けています。ただ、ヤサカニノマガタマとヤタノカガミとはこれまでにないような凄じく強い虹色の光を放ち続けています。この光、200m以上離れた場所からでもはっきりと見えます(もちろん、4本の柱の間のエネルギー流を間にはさんだ位置からは、見ることがかないません)。

これら2つの神器が放つ光を注意深く観察する者は、柱の間の赤いエネルギー流に何らかの動揺が見えたり、飛沫が散ったりするたびに、こちらの虹色の光もまるでそれに同調しているかのように強くなったり弱くなったりしていることに気づきます。

「スクリーン」：ピラミッドの壁の一方には、直径約100mほどの円形のぼやけたうず巻きに囲まれている部分があります。この部分には、星空

をバックにした月の姿がはっきりと映し出されています。月は、もはや月齢が14に近く、もう1日もすれば完全な満月を迎える状態にあります。

〈知識〉ロールに成功した者は、ここに映っているのはまさに今現在の月の姿であることを理解します。

信者たち：

4本の柱のまわりには、‘G∴O∴T∴’に残されているメンバーのほとんど全部、およそ400人が集められています。彼らのほとんどは単にヤサカニノマガタマとヤタノカガミに持てるMPを供給するための「使い捨て」要員に過ぎません。これらの下級信者は、寝ることも食べることもせずにひたすら《カガミのひらき》呪文と《タマのひらき》呪文をブツブツと詠唱し続けています。大半の者はもはや立つ気力も失せ、床に這いつくばるか、あるいはひざまづいて足の間に頭を埋めたまま、それでも義務を果たそうとしています。実際に、30人ばかりの者はすでに体力と精神力を使い果たして死んでおり、まだ生きている仲間たちの間にしなびたボロキレのようにころがっています。

探索者たちがしばらく見守ることにすると、その間にもバタバタと下級の信者たちが死んでゆくのがうかがえます。この辛酸きわめる光景を見た者はSANロールを行なわねばならず、これに失敗すると1D6ポイントのSAN値を喪失してしまいます。

これらの下級信者は、探索者たちへの直接的な害にはなりません。彼らは衰弱しきった身体を狂信によってかろうじて支えているのみであって、戦う力などは寸分も残っていません。それに何より、彼らの念頭にはひたすら呪文を唱え続けることしかありませんから、探索者たちが直接に彼らの「義務」を邪魔するような行為に及ばないかぎり、周囲で何が起ころうといっさい目には入りません。よって探索者たちは、その気になれば下級信者たち全員を簡単に皆殺しにすることもできます。

多数の下級信者たちを導いているのが、‘G∴O∴T∴’の魔術師の長であるスフィンクスと、彼女の直属の部下たちです。フェニックス自身は蘭子の眠る祭壇のそばに立ち、その8人の部下たちは下級信者の間を巡回しています。彼らは、自分たちでは儀式のためにMPを消費したりはしません。彼らの役目は、あくまで下級信者たちを監督し、儀式が滞りなく進行するように見守ることにあるのです。

4本の柱のいずれかから100m以内に接近した探索者は1ラウンドごとに〈幸運〉ロールを行なわねばならず、これに失敗するとスフィンクスあるいは魔術師の誰かに発見されてしまったことになります。この際、探索者たちは〈隠れる〉を使うこともできます。この場合、そのキャラクターは床に身を伏せて移動していることになります。

神聖な儀式を汚す冒瀆者を見つけるや否や、スフィンクス以下の魔術師全員が襲いかかってきます。彼らはまず、《萎縮》や《マインドブラスト》、《ヨグ＝ソトースのこぶし》のような直接的な攻撃呪文を唱えて探索者たちを一挙に全滅させてしまおうと試みます。けれども、探索者の誰かがすでにアマノムラクモノツルギを抜いて手に構えている場合には、残念ながら彼らの魔術はまったく通用しません。

自分たちの魔術が効かないのを見ると、魔術師たちは面食らいます。しかも探索者の手に神剣が握られているのを見ると、さすがのスフィンクスの顔にもおびえの色が走ります。しかしそれも一瞬のこと、「フェニックス様がお目覚めになる前に、何としても時を稼ぐのだ。われらの生命にかえても、あの神剣を奪え！」と彼女は部下たちに命じ、手にした杖をかざして無謀にも探索者たちに接近戦を挑んで来ます。部下たちも、彼女の後に続きます。

スフィンクスと部下たちは、決して後に引くことはありません。また、1回の攻撃で大きなダメージを被っても、失神してしまうことはありません。彼らは、最後の1人が倒れるまで戦います。

スフィンクスと魔術師たちは、まずアマノムラクモノツルギを持っている探索者たちに集中的な攻撃をかけてきます。もしもこの探索者が死亡するか、気絶するか、あるいは神剣を手から取り落としてしまうかすると、その次のラウンドから、スフィンクスたちは魔術を使うことができるようになります。

スフィンクス：

女性、33歳。日本人で、本名は小関愛子といいます。‘G∴O∴T∴’に残された、事実上の最後の幹部です。彼女は、蘭子が日本で‘G∴O∴T∴’を結成した後に組織に加わったメンバーですが、以前にはある大学病院で働いていた才能豊かな若手医学者でした。ところが、性格が無口で口ベタで地味、しかもお世辞にも美しいは言えない顔立ちなどのために、いつまで経ってもその才能を認められることなく、ついにある同僚に自分の研究を盗まれるという事件をきっかけにして、彼女は世間の人間たちにどす黒い憎しみをいだくようになり、職場を去ったのです。そんな時に夕泊蘭子が彼女を見い出し、自分の腹心の部下として組織に加えたのでした。

彼女は、組織の魔術および科学、医学のスタッフの長として、夕泊蘭子を補佐してきました。スフィンクスは表にはあまり出ず、あくまでも組織の裏方に徹してきたのですが、彼女の役割は幹部たちの中でも最も重要と言えるものです。

非常に冷静で有能ですが、人間味や暖かさといったものはまるで持ち合わせていません。彼女にとって、誘拐してきた実験体や下級信者といった連中は、プレパラート上の標本、紙の上の数字の類いに過ぎないのです。

けれども、彼女は主人である夕泊蘭子に捧げる忠誠心や愛情は、蘭子直属の3戦士に比べても優るとも劣らないものがあります。

スフィンクスは戦闘はまったくの苦手ですが、それを補って余りある魔術に関する知識を持っています。

彼女は、胸の部分に十頭竜の紋章のついた黒いフード付のローブを身につけています。手には長さ1.5mくらいの杖を持っています。この杖は鋼鉄製の芯を銀で厚くコーティングしたもので、内部には50ポイント相当のMPが蓄積されています。これらのMPは、杖の持ち主自身のMPとまったく同じように自由に使うことができます。また、消費されると1日に20ポイントの割合で自動的に回復してゆきます。言うまでもなく、この杖のMPも、アマノムラクモノツルギの力の及ぶ範囲内では、何の役にも立ちません。

この杖は、ちょうどオーロラやシムーンのペンダントと同じように、厳密には独立した存在ではなく、持主の「生命力」あるいは「精神力」を拡大する力を持った半生命体なのです。杖は、持主に寄生して活力をもらっていますから、持主が死亡すれば、その時点で杖の命脈も断たれてしまい、数時間とたたないうちにすべての魔力が失われ、何の変哲もないただの杖になってしまいます。言うまでもなく、杖の魔力はその持ち主以外の人間が使うことはできません。

近接戦闘の際には、この杖はバットとして扱います。DPは25ポイントで、1日に2ポイントの割合で被ったダメージが自動的に回復してゆきます。しかし、25ポイントを超えるダメージを受けると杖は折れ、同時に中に蓄積されているMPも残らず消滅してしまいます。

スフィンクス

STR	8	CON	15	SIZ	11	INT	18	POW	40
DEX	13	APP	7	EDU	30	SAN	0	HP	13

技能：応急手当　100%、オカルト　100%、化学　90%、機械修理　50%、クトゥルフ神話　100%、コンピュータ・ソフトウェア　100%、コンピュータ・ハードウェア　100%、自動車運転　50%、診断　90%、治療　90%、電気修理　60%、天文学　25%、動物学　70%、毒物　90%、図書館　95%、薬学　90%、あらゆる主要言語の会話　70%以上、あらゆる主要言語の読み書き　70%以上、バット　50%
呪文：“クトゥルフの呼び声”に登場するすべての呪文。加えてマインドブラスト、魅惑、肉体の保護、被害をそらす、スレイマンの塵、ズカウバの香、クトゥルフのわしづかみ、ヨグ＝ソトースのこぶし、死の呪文、《門》の発見、カガミのひらき、カガミのしずめ、タマのひらき、タマのしずめ

魔術師たち：

ピラミッド内部には、スフィンクス直属の部下である魔術師たちが、男女合わせて８人います。彼らはスフィンクスの部下の中でも特に魔術のみを担当する者たちで、医学や科学に関する知識はそう深いものではありません(医学陣や科学陣は、‘サン＝ジュスト’の沈没と共に全滅してしまったのです)。

上司であるスフィンクスと同じように、魔術師たちもまた戦闘は決して得意ではありません。しかし、たとえスフィンクスが倒れても逃げ出すことはないし、降伏することもありません。

魔術師たちもスフィンクスと同じようなフード付ローブを着ていますが、色は黒ではなくて赤です。

また、これまたスフィンクスのと同じような長い杖を持っていますが、これに蓄積できるＭＰの上限はわずか10ポイントずつです。

便宜上、８人の魔術師の能力値や技能の成功率は、すべて等しいものと考えます。

魔術師 No.１～８
ＳＴＲ　10　ＣＯＮ　13　ＳＩＺ　12　ＩＮＴ　16　ＰＯＷ　20
ＤＥＸ　11　ＡＰＰ　11　ＥＤＵ　18　ＳＡＮ　0　ＨＰ　13
技能：オカルト　85%、クトゥルフ神話　100%、図書館　70%、主要言語の会話　50%以上、主要言語の読み書き　50%以上、バット　50%
呪文：すべての召喚呪文、すべての従属呪文、すべての接触呪文、アザトースの招来、ヨグ＝ソトースの招来、萎縮、旧き印、ヴールの印、アザトースの呪詛、マインドブラスト、クトゥルフのわしづかみ、ヨグ＝ソトースのこぶし、スレイマンの塵、イブン＝ガハジの粉、被害をそらす、カガミのひらき、カガミのしずめ、タマのひらき、タマのしずめ

蘭子の目覚め：

スフィンクスたちが一人残らず玉砕を遂げても、下級信者たちは見向きもせずにひたすら詠唱を続けています。

しかし、探索者たちがすべてのケリをつけようと祭壇に近づいていくと、突然、それまで眠っていた蘭子が目を覚まし、ゆっくりと起き上がります。蘭子はピラミッド内をグルリと一瞥すると、ただちにすべての状況を把握します。探索者が構えている神剣を見ると、「ふっ、ついにそれを手にいれましたか。どうやら、わたしはまたまたあなたがたを過小評価してしまったらしい……」と半ば自分につぶやくように言い、ついでドレスをふわっとなびかせながら祭壇から床に飛び降ります。

探索者たちは恐らくこの時点で《ツルギのひらき》を唱え、これで蘭子の強大な魔術も、そして彼女が身につけているヤタノカガミとヤサカニノマガタマの力も、完全に封じてしまったものと信じるでしょう。実際に、探索者たちが攻撃をしてくるまでは、蘭子は無表情な顔をして優雅につっ立ったままでいます。

しかし〈心理学〉に成功した探索者は、蘭子が相変わらず確固とした自信を持っており、しかもそのことをわざと態度に出して探索者たちに示そうとしていることに気づきます。

探索者たちが何かを探ろうとして蘭子を挑発するような言を投げつけても、彼女は「どうしてわたしと話をしたいなどと思うのですか。わたしはあなたがたにとっては、あなたがたの後生大事な世界を破壊しようとしている不倶戴天の敵。そして、あなたがたはわたしにとっては、わたしを慕ってくれた大切な部下たちのほとんどを亡き者にしてくれた、決して許すことのできない敵です。さあ、早くあなたがたのするべきことをすればよいでしょう。何をためらっているのですか？」と逆に励ましてきます。

探索者たちが銃などを構えても、蘭子は平気な顔をしています。その理由は、すぐに明らかになります。

探索者たちが攻撃を始めても、あらゆる銃弾や刃の類いは、何ら害を与えることなく蘭子の肉体を通り抜けてしまいます。探索者が構えるアマノムラクモノツルギは、蘭子に対してはなぜかまったく力を発揮していないのです。探索者たちがどのような攻撃を加えても、蘭子はヤサカニノマガタマの力を活用して、涼しい顔ではねのけてしまいます。

弾倉が空っぽになるなどして探索者たちの攻撃が一段落すると、蘭子は始めは低い声で、やがては高らかな声で、いかにも楽しそうに笑い始めます。ついで彼女は探索者たちに次のように言います。
「何と、何と愚かなことよ。あなたがたは、わたしが誰なのかをもう忘れてしまったのですか？　わたしは神を食らいし者『黄昏の天使』、わたしの精神と肉体は、もはや夕泊蘭子のものだけにとどまらないのです。わたしの存在の半分以上は『異形の神々』、『真実の神々』、『外なる神々』自身のお力によっているのですよ。それを、真に大いなる拝一族の血筋の者であるのならばともかく、あなたがたのような人工のまがいもの風情が、よりによって３つの神器の中でももっとも強力とされているそのツルギを使いこなそうなどとは笑止。
「そもそも、あなたがたが手に入れた出雲王朝の力は、元はと言えば残らずこのわたしが用意してあげたものではないですか。これが滑稽でなくて何でしょう。あなたがたの力では、せいぜい人間の魔力を封じるのが精一杯、『黄昏の天使』に反抗するなどとは、まさに身分というものを知らないにもほどがあります。」

そして蘭子は、右手をゆっくりと頭上に上げます。「無知が原因とは言え、このわたしにあえて挑戦に及んだその勇気を讃えて、それにふさわしい死に方を、あなたがたにはプレゼントしてあげましょう。」

彼女が指を鳴らして３ポイントのＭＰを消費すると、途端に探索者たちの周囲に‘異形の神々の従者’、シャンタク鳥、そして‘忌まわしき狩人’が１匹ずつ出現します(ＳＡＮロールは怪物のそれぞれに対して別々に行なってください)。もちろん、退路は完全に絶たれてしまっています。さらに、蘭子は10ポイントのＭＰを消費して探索者たち自身ではなく、アマノムラクモノツルギに向けて《ヨグ＝ソトースのこぶし》呪文を放ちます。抵抗ロールを行なうまでもなく、神剣は探索者の手から吹き飛ばされて、一行を取り囲む怪物の向こう側の暗がりへと床を滑っていってしまいます。
「これで終わりです。せいぜい、のたうち回り苦しみながら死になさい。どうせ、あなたがたのこの世界も、ここ数日中にはすべて灰になって燃え尽きてしまうのですから……優子さんが死んだ今となっては、もう拝一族の真の血統を引く者はわたしひとり。あなたがたを助けてくれる人は誰もいないのですよ。」と言うと、探索者たちの始末は召喚した怪物どもに任せ、自分はいよいよ蓄積された異次元エネルギーを「ヲロチ」として地上に引き出すべく、４本の柱の方へ歩を向けます。

由理の帰還：

ところが、探索者たちがまさに絶対絶命の危地に陥ったこの時、ピラミッドの《門》の方で強烈な虹色の光が輝き、それと同時に３体の怪物たちは、叫び声をあげたり抵抗したりする暇もなく、まるでこの空間からちぎり取られるようにして一瞬のうちに姿を消してしまいます。

さすがの蘭子もこれには驚き、取りかかろうとしていた儀式を中断すると探索者たちの方を向きます。やがてピラミッドの隅の暗闇から、輝く神剣を右手に下げて、優子がゆっくりとこちらに歩いて来ます。探索者たちのところに来ると優子は立ち止まり、蘭子に向かって言い放ちます。「拝一族がもうあなただけだとは聞き捨てならないわねえ。ここにちゃんともうひとり、このわたしが残っているのよ。陳腐だけどよく言うじゃない、『勝負は最後の最後までわからない』って。『黄昏の天使』さん、これであなたのカードは残らず切られたことになるわね。わたしというジョーカーによって。」こう言うと、優子は探索者たちの方を向いてにっこりと笑って見せます。

この声も話し方も優子のものではありません。“真紅の戦慄”の冒険に参加している探索者ならＩＮＴ×５の値のロールに、またそうでない探索者ならＩＮＴ×２の値のロールに成功すれば、死んだはずの優子の姉、片桐由理の魂が妹の身体に乗り移っていることに気づきます。これが明らかになったら、各探索者は１Ｄ６ポイントのＳＡＮ値を獲得します。

蘭子もまた、敵が由理であることにすぐ気がつきます。真に拝一族の一員である由理がアマノムラクモノツルギを構えているために、もはや蘭子は魔術も神器も使うことができなくなっています。

今度こそ追い詰められたことを悟った蘭子は、飛鳥のように身をひるがえすと柱に向い、「ヲオチ」に最後の命令を下します。「いざやヲオチよ、『黄昏の天使』の騎馬よ、10本の首を持つものよ、今こそその古き棲み家よりいでて、わが命に従いて世界を焼け」

この蘭子の言葉が終わると共に、４本の柱の間を流れるエネルギーの流れがひときわ赤く光り、はじけるように太くなると、まさに巨大な竜の首そっくりの支流が横に突き出してきます。この「首」にはよく見ると髭や牙、鱗らしいものまであるし、しかもピラミッド全体を震えさせるようなすさまじい「吠え声」を上げます。

ヲロチの出現を目撃した者はＳＡＮロールを行なわねばならず、これに失敗すると１Ｄ20ポイントのＳＡＮ値を失い、成功した者も１Ｄ６ポイントのＳＡＮ値を失います。

片桐由理：

片桐由理の肉体は、“真紅の戦慄”の冒険の中で確かに滅びました。しかし冷たい辺土をさまよっていた彼女の魂は、妹優子へ向けられた限りない愛情と、人類に対する使命感、そして何よりも拝一族の一員としての強大な精神力とに支えられて、滅することなくついにこの地上への帰還を遂げたのでした。

しかし由理は、自分の望んだ時間と場所、つまり妹たちのいる20世紀の日本に帰ることができず、まったく別の時代の遠く離れた国に放り出されました。その後ずっと、彼女は人類の歴史の中を、それこそありとあらゆる時間と場所とに現れながら、故郷への道を求める旅を続けたのです。それらあまたの土地の様々な人間の身体を借りながら。

標泊の時の間に成長し、新たな数々の力を学んだ由理の魂は、とうとうこの時代にたどり着くことがかないました。しかし、実体のない由理はそのままではじかに探索者たちに話しかけることも、また彼らに助力を与えることもできないので、そのために「依り代(媒体)」として精神的にも肉体的にももっとも近しい存在である優子の身体を使うことにしたのでした。

けれども、いかに肉親とは言え、相手にいくばくかの意識が残っているときは、魂がその肉体に憑依することは困難です。そこで由理は、優子が眠りについている際にはその夢の中で(シナリオVI、VII)、また優子が意識を破壊されてほとんど死と変わらない状態に至った際にはその身体を借りて(シナリオVI)、これまで何回か探索者たちを助けてきました。

そして今、猛毒によって倒れた優子がまさに息を引き取ろうとしたその瞬間、由理は完璧に妹の身体に乗り移り、それを自分のものとして自在に操ることができるようになったわけです。

優子の肉体からは、毒のダメージはすべて消え失せています。この優子＝由理の肉体的な能力値は優子のそれのままですが、精神的な能力値や技能は、すべて由理のそれです。

片桐由理

ＳＴＲ　＊　ＣＯＮ　＊　ＳＩＺ　＊　ＩＮＴ　16　ＰＯＷ　55
ＤＥＸ　18　ＡＰＰ　＊　ＥＤＵ　30　ＳＡＮ　79　ＨＰ　＊
＊：優子と同じ数値

技能：言いくるめ　50%、応急手当　80%、オートバイ運転　95%、オカルト　95%、回避　90%、隠れる　75%、聞き耳　60%、クトゥルフ神話　20%、経理　30%、航空機操縦　40%、考古学　30%、自動車運転　40%、忍び歩き　75%、心理学　90%、図書館　50%、投げ　60%、目星　60%、歴史　90%、主要言語の会話　60%以上、主要

言語の読み書き　60%以上、主要古代言語の会話　30%以上、主要古代言語の読み書き　30%以上、殴る　80%、蹴る　80%、締める　65%、マーシャル・アーツ　60%、あらゆる武器の戦闘技能　50%以上、弓　100%、日本刀　80%

呪文：旧き印、ヴールの印、アザトースの呪詛、黄金の蜂蜜酒の製法、星の精の召喚／従属、夜のゴーントの召喚／従属、炎の精の召喚／従属、クトゥグアの招来、ハスターの招来、古きものどもとの接触、グールとの接触、萎縮、イブン＝グハジの粉、スレイマンの塵、ズカウバの香、門の創造、門の発見、マインドブラスト、苦痛の緩和、癒し、肉体の保護、被害をそらす、クトゥルフのわしづかみ、ヨグ＝ソトースのこぶし、催眠術、空中浮遊

ヲロチ：

蘭子の命令の言葉によって、ピラミッドに蓄積された異次元エネルギーは、とうとう疑似生命(あるいは本当に生命なのかもしれません)を得て「ヲロチ」として発動し始めます。ヲロチの身体は、首のうちの１本から始まって胴体、尾というように少しずつ完全な十頭竜としての姿を形成してゆきます。完全なヲロチとして完成した場合、その体長は500ｍにも達する巨大な怪物となるでしょう。それからヲロチは、大ピラミッドを破壊して外界に飛び出し、「黄昏の天使」の命のままに大破壊をもたらすのです。

ヲロチの身体は、赤く脈動する純粋なエネルギーによってできています。ですから、いかなる武器を使ってもダメージの類いを与えることは不可能です。魔術を使えばおそらくはヲロチと戦うことができるかもしれませんが、そのような強大な魔力を持つ者は数少ないでしょう。

もちろん、アマノムラクモノツルギを用いればヲロチを封じることも可能ですが、それは拝一族の中でも、タケミナカタや夕泊蘭子クラスの力を持っていなければまず無理なことです。

ヲロチは、10本の首のそれぞれから、自分の身体の一部を熱線として放射します。この熱線の温度は10,000℃にも達し、これが命中した場所は直径１kmの範囲内でそのすべてが焼き尽くされてしまうでしょう。また、ヲロチの身体に直接触れた者は、それだけで10Ｄ６ポイントのダメージを被ります。さらにヲロチには、《旧き印》は何の効果も及ぼしません。

異次元エネルギーの補充を得ることができないので、やがてヲロチの力は尽き、その身体は分解し消滅してしまう運命にあります。ただし、ヲロチがこうして死ぬまでには、おそらく日本全土がその炎の前にほとんど灰と化してしまっていることでしょう。

つまり探索者たちは、ヲロチは４本の柱の間から抜け出して完全な姿を取るより前に、何としてもこれを封じこめなければならないというわけです。

決戦：

異次元エネルギーの一部がヲロチの首として外に伸び出してきつつあるのを見た由理は、探索者たちに「早く蘭子を倒して！　命令を与える者がいなくなれば、まだ完全でないヲロチは生命を失って崩壊するわ。その間、こちらの方はわたしができるかぎり食い止めてみる。」と言い、《空中浮遊》呪文を使って床から舞い上がり、神剣を構えてヲロチの首に向かってゆきます。

１ラウンドごとに由理は自動的に神剣によってヲロチの首の１本を絶ち落とします。切断された首はそのままバラバラに崩れて消えてしまいます。ところが、まるでヘラクレスが退治したレルネのヒュドラさながらに、各ラウンドの終わりに２本の新しい首が生えてきます。すなわち、１ラウンド経過するたびに、ヲロチの首は１本ずつ増えてゆくというわけです。

首が10本そろってしまったら、もはや由理の力ではヲロチをそれ以上どうにかすることはできなくなります。つまり探索者たちは、由理が飛び上がった次のラウンドから数えて、遅くとも９ラウンド目の終わりまでに蘭子を倒さなければならないというわけです。

９ラウンドが経過しても蘭子を倒すことができていないでいる場合、ヲロチは完全な姿を取って４本の柱の間から這い出してきます。こうなったらもう、たとえ蘭子を殺してもヲロチをとどめることはできません。いずれにせよ、ヲロチは外界に出てゆく前に、ピラミッドごと由理と探索者たちを消し炭に変えてしまうでしょう。

蘭子は、４本の柱の周囲を走り回って探索者たちの攻撃をかわし、ヲロチが抜け出してくるまでの時間を稼ごうとします。キーパーは、彼女がヤタノカガミを楯として使えることに注意してください。また蘭子はスフィンクスたちの死体が持っていた杖を拾い上げて、どうしても戦わねばならなくなるとこれを武器として使います。

ヲロチの首もたげられたのを見て、それまでは一心に詠唱を捧げていた下級信者たちは、身体の衰弱にもかかわらず立ち上がり(あるいは立ち上がろうと努力しながら)、獣の吠え声のような狂熱的な喜びの声をしきりに上げています。逃げ回る蘭子は、場合によってはこれら下級信者の身体をも楯として使います。

具体的にこれら下級信者たちがどのように探索者たちの邪魔になるかは、キーパーが決めてください。

言うまでもなく、由理は柱の周囲を飛び回ってヲロチの首を切りまくるのに精一杯で、とても探索者たちの手助けをする余裕はありません。

探索者たちがとどめの一撃を加え、蘭子のＨＰが０になると、彼女の身体に異変が起こり始めます。すなわち、「黄昏の天使」である彼女の身体を構成していた要素のうち、‘外なる神々’に発する肉体が、死んだ人間の肉体との融合を解いて少しずつ解体を始めるのです。

まず、全身からもわもわっと、急速に周囲に広がるような感じで、目には見えないものの探索者たちの心にははっきりと感じられる、どす黒いオーラの波動が生じます。実際には、これは蘭子の魂に潜む小神の放つ「神のオーラ」そのものです。このオーラの波動は一過性の衝撃波面のようにその場にいる者たちの肉体と精神とを撃ち、ピラミッドの外壁へと広がってゆきます。このオーラに撃たれた探索者はＳＡＮロールを行なわねばならず、これに失敗すると１Ｄ10ポイントのＳＡＮ値を失い、成功しても１ポイントのＳＡＮ値を失います。

オーラの波動が通過すると、続いて蘭子の肉体そのものに変化が生じます。身体のあちらこちらにぱっくりと開いた傷口からは、血液やリンパ液の代わりに、しだいにもっと別の「何か」がはみ出してきます。

この「何か」は青、赤、黄、緑そして黒といった鮮やかな原色の絵の具をいっせいにチューブからパレットにひねり出してぐちゃぐちゃにかき混ぜ、さらにガスを吹きこんでブクブク泡立てたようなけがらわしい「ヌルヌル」で、あたかも生きているかのように裂けた傷口からずるずると這い出してくると、蘭子の身体や手足を伝わって次々に下に垂れてゆきます。

またこの「ヌルヌル」と一緒に、生ゴムと動物の腐肉とを一緒くたにして焼いたような臭いのする薄い茶色の煙が傷口から立ち上ってきます。

相当量の「ヌルヌル」がはみ出すと、ついには蘭子の肉体自身が急速に溶け、崩れ始めます。まず手の指や顔の皮膚がベロッとはがれ落ち、耳たぶと鼻がポロリと取れ、最後には片方の眼球もヌルリと抜けて、そのまま眼窩からブランと垂れ下がります。

脚さえも崩れ始めた蘭子は、茶色い煙を漂わせながらとうとうヨロヨ

ロと倒れこみますが、両手を床について身体を支えようとした途端、右腕が肩からズボッとはずれ、勢いで彼女はそのまま床にころがります。はずれた腕のつけ根からは、例の原色のヌルヌルが大量に流れ出してきます。

ほんのしばらくの間、蘭子はおのれの身体からはみ出してきたヌルヌルの中で身をヒクッヒクッと震わしていますが、やがて全身をイモ虫のようにくねらせながら、何とかしてもう一度立ち上がろうとします。この試みは2度ほど失敗し、そのたびに床に倒れた彼女の身体ははがれた肉片とヌルヌルとをビシャッと周囲に飛び散らせますが、3度目にはようやく成功し、今や変わり果てた姿と化した蘭子はようやく立ち上がります。

この時までに蘭子の頭蓋骨は半分以上が欠け落ち、その大きな割れ目からは灰白色の脳髄と脳漿、それにヌルヌルの混ざったものがボタボタとこぼれ落ちています。

立ち上がった蘭子は顔の残骸をモゾモゾと動かし、どうにかして言葉らしいもの発しようとします。この「声」は、容姿と同様、つい先ほどまでの彼女の美しいそれとは似ても似つかぬもので、「ゴボゴボゴボ」という、まるで詰まった下水管がら生じるようなおぞましい音を、無理矢理に音声に聞かせているような代物です。

「ココ、ココデ……コンナトコロデ……コノ、コノワタシ……タソガレノテンシガ……タヲレルノカ……ヌケル……ヌケテ……ユク……ワタシノタマシイイ……ノチカラガ……イダイナル……チカラガ……チカラガア……アアアアアア……アアアアアアアアア……

「イナ……ミトメヌ……カミガミノチカラヲ……ステル……ワケニハユカヌ……ミトメヌゾ……ワタシハ……マダコンナトコロデ……タヲレル……ワケニユカヌ……ワタシ……セカイノ……シハイシャ……ヲヲイナル……テイヲウ……テイヲウ……テイヲヲ……」

そして蘭子はその崩れ果てた顔を、探索者たちの方にゆっくり向き直すと、今度は彼らに対してゴボゴボした「言葉」を続けます。しかししゃべっているうちに、彼女のこの「言葉」はしまいにはまったく理解することのできない怪物のうなり声にまで堕ちてゆきます。

「キサマ……キサマラ……コレデヲワッタトオモウナ……ワレハタソガレノテンシニシテ……タソガレノテンシハムゲン……タソガレノテンシハフメツ……タソガレノテンシハゼッタイ……ワレハ……シナズ……ワレハ……イツカ……イツノヒカカナラズ……カエッテクル……カナラズ……カナラズ……ウウウヲヲアアアア……グ、ルルルルウ……」

こんな捨て台詞を残すと、蘭子はボロボロと崩れてゆく身体をひきずり、「ヲヲヲヲヲンン……ロ、ロ、ロ、ヲヲヲヲヲヲヲンンン……」というそれこそ聞くに耐えないゾッとするうなり声を発しながら、ピラミッド中央部の4本の柱の方にズルズル進んでゆきます(ちなみに、ヤサカニノマガタマとヤタノカガミは身にまとったままです)。そして、あまりの惨景に身動きすらかなわぬ探索者たちが、誰一人として阻止する暇もないまま、彼女は柱の間を流れる赤い異次元エネルギーのまっただ中に我が身を投げこみます。その身体は(神の肉体を含めて)、強烈なエネルギーの奔流に打たれて、あっという間に溶け崩れて蒸発してしまいます。

蘭子の恐ろしい死に様を目撃し、かつ彼女のゴボゴボした声を耳にした者はＳＡＮロールを行なわねばならず、これに失敗すると１Ｄ20ポイントのＳＡＮ値を喪失し、成功しても１Ｄ３ポイントのＳＡＮ値を喪失してしまいます。蘭子のＨＰが０に減少してから彼女がエネルギー流に飛び込むまでは実際には１ラウンドの時間もかかりませんが、探索者たちにとってはまるで１時間にも２時間にも感じられる出来事です。

蘭子の身体が蒸発すると、それまで探索者たちを凍りつかせていた恐怖の呪縛も解けます。見ると、それまでに形成されていたヲロチの首は、蘭子の死と同時に、どれもひどく苦しげに、激しくのたうち回り始めています。もはや新しい首が生えることもありません。これを見た由理は、下の探索者たちに向けて大声で「目を閉じて、早く!!」と叫び、4本の柱の間めがけてはっしとばかりアマノムラクモノツルギを投げつけると、自分もしっかりと両眼を閉ざします。

神剣がエネルギー束の中心部、つまりオロチの「できかけの」胴体を撃った瞬間、太陽の何倍という明るさの強烈な白色光の爆発が生じます。由理の言うとおりに目をしっかりと閉じていなかった探索者は、この後１Ｄ20日の間は一時的に目が見えなくなってしまいます。

この光が収まると、ピラミッドに蓄積されていた異次元エネルギーのすべてが、急速に4本の柱の間の床面に吸いこまれてゆきます。ものの１分間もするとピラミッド内の異次元エネルギーは完全にゼロとなり、赤い輝きはどこにも見られなくなります。ヤサカニノマガタマとヤタノカガミの姿はどこにも見当たりません。神剣アマノムラクモノツルギだけは、4本の柱のちょうど中央に当たる床面に深々と突きささっていますが、もはや‘血族の証の指輪’を使おうともこれを引き抜くことはできません。

エネルギーが尽きるのと同時に、大ピラミッドはその頂部からしだいに崩れ始めます。ピラミッドが完全に崩壊してしまうには30分ほどかかりますが、もちろん、内部にいる者はその前にすでに上から落ちてくる天井や壁の破片によって危険な状態となります。

あたりには、爆発光によって目が見えなくなってしまったらしい下級信者の生き残りが100人ほど、泣きわめきながらうろついていて、文字どおりの阿鼻叫喚の有様です。

ヲロチを封じこめた由理は、そのまま探索者たちのそばにスタッと降り立ちます。そして神剣の突き立っている床の方に、チラッとだけいたましいそうな視線を向けますが、すぐに探索者らに厳しい表情を向けます。「長居は無用。」とだけ言うと、彼女は大急ぎでＰＯＷを１ポイント使って床に《門》を作り出します。この《門》をくぐると、探索者たちは宍道湖から１㎞ほど離れた丘の上に出現します(消費するＭＰとＳＡＮは１ポイントずつ)。

脱出：

丘の上から見守っていると、凍りついた宍道湖に立つ黒い大ピラミッドは、あたかも急速に腐食が進んでいるかのように、上からボロボロに崩壊してゆきます。崩れたピラミッドの破片が飛び散るにつれて、周囲の氷にも次々とひびが入り始めます。やがて、大音響と共に氷面はコナゴナに砕け、その間にピラミッドの残骸が落ちこんでゆきます。自分の重量によってピラミッドは完全に白い氷の下へと沈み、完全に見えなくなります。

そしてしばらくすると、湖の氷もしだいに溶けてゆきます。空にかかっていた赤いヴェールも消え失せ、青空が戻ってきます。もちろん、無線や電子機器の異常もすべて回復します。

何日たてば、氷は残らず溶けて水に還り、宍道湖も以前とほとんど変わらない姿を取り戻すことでしょう。

しかし、ピラミッドの崩壊を眺めていて〈目星〉に成功した探索者は、残骸の間から、小さな青い光の玉のようなものが垂直に飛び出し、かすれた尾を引きながら空に吸いこまれていったことに気づきます。

新たに登場する呪文：

《空中浮遊》：

この呪文をかけるためには、１Ｄ６ポイントのＳＡＮ値と、２ポイントのＰＯＷ値を消費することが必要です。さらに加えて、術者のＳＩＺ値に等しいポイントのＭＰを消費しなければなりません。

呪文を唱えると、術者の身体、あるいは術者が選んだ者の身体が、ゆっ

くりと空中に浮かび始めます。この呪文の効果は、数分間に渡って持続します。

浮かび上がる高さは、たいていの場合は地面から30㎝から150㎝程度です。高所から落下したような場合にこの呪文を唱えれば、そのキャラクターの落ちる速さはスローモーションを見ているようにゆっくりとなり、やがて地上から数十㎝のところでピタリと止まります。

呪文を唱えた後で術者が追加のMPを消費すると、その1ポイントにつき1mずつ、空中を自在に移動することができます。この場合、移動する方向は垂直方向でも水平方向でもかまいません。

《空中浮遊》呪文をかけられた者が、空に浮かび上がることにあくまで抵抗しようとしている場合は、術者のMPとその相手のMPとによる抵抗ロールを行なわねばなりません。

この呪文は、無生物を浮遊させるのにも使用できます。

この呪文を使ってある対象を浮遊させた後に、さらに別の対象をも浮遊させたいような場合には、術者は単に追加分のMPを消費するだけでこと足ります。

いったん空中に浮かび上がり始めたら、木の幹か何かにしがみつかないかぎり、この呪文に逆らうことはできません。呪文をかけた相手が何かにしがみついている場合、術者のMPとそのしがみついている者のSTR値とによる抵抗ロールを行ないます。相手のSTR値が抵抗ロールに勝つと、ただちに呪文は破られてしまったことになります。

《輪廻転生》:

この呪文は、自分が死のうとしているまさにその瞬間にのみ、かけることができます。この呪文を唱えるには、任意のPOW値を永久的に消費し、さらに2D10ポイントのSAN値を消費することが必要です。実際に呪文を唱える時間は、ほとんどゼロです。

呪文を唱えた直後、術者が死を迎えると同時に、先に消費したPOW値によるロールを行ないます。これに成功した場合、術者の精神は滅びゆく肉体を離脱します。この精神は、術者が死んだのとちょうど同じ瞬間に生まれた新生児の肉体、あるいはその時点で脳死や植物人間、またはそれに近い状態にあって生死の境をさまよっている誰か他の人間の肉体に乗り移ります。これ以後は、術者の精神はこの新しい肉体にずっと宿ることになります。

自分の精神が、いったいどんな人間の肉体に宿るのかを指定することはできません。まったく、運を天にまかせなければならないのです。

精神が宿ることのできる新しい肉体、術者が死んだ地点から半径500～1,000㎞の範囲内になければなりません。たまたま、この範囲内に該当するような肉体がひとつもないような場合、あるいは消費したPOW値によるロールに失敗してしまった場合は、術者の精神は生き場所を失って虚無界にすっ飛んでいってしまい、もはや2度と戻ることはありません。

また、たとえ転生が成功しても、新しい肉体に宿った術者の精神は、それまで持っていた記憶のいくらかを失ってしまう場合もあります。これはまったくのケース・バイ・ケースですが、一般に、自分が誰であったかということと、さらに新しい肉体の脳が対応できるよりも多い分の知識や記憶といったものは、すべてなくなってしまうのが普通です。例えば、精神が生まれたての新生児に宿った場合、この赤ん坊は確かに術者自身ではあります。けれども、その知識や能力、言語などはあくまでも普通の赤ん坊の範疇をはみだすことは決してなく、言葉をべらべらしゃべる天才児ができあがるわけではないのです。

さらにまた、植物状態にはあるものの完全に精神が死んでしまったわけではないような肉体に転生した場合、術者の人格は、この肉体に前からあった精神の人格の影響を大きく受けます(たぶん、自分を肉体の前の持ち主であると思いこむでしょう)。

しかし転生してからある程度(1年から十数年)時が経過すると、ある日突然、ちょっとしたことをきっかけに自分が以前には誰であったかということを思い出します。それと同時に、失われていた知識や精神的な能力も、完全に取り戻すことになります。これより後は、このキャラクターは以前の術者本人の人格として行動することになります(それでも、肉体の前の持ち主の人格の影響は、かなり残ります)。

《輪廻転生》を使った場合、キャラクターのSTR、DEX、CON、APPは、新しい肉体の固有の数値、またINT、POW(呪文を唱える際に永久消費した分は、もちろんさし引かれます)、SANは、転生の前に術者が持っていた数値を用います。技能や呪文についても、以前に術者が持っていたものを適用しますが、ただし、自分がそういう知識や能力を持っていたということを実際に思い出すまでは、原則としてフルに使うことができません(特に呪文)。

そのような細かい点に関しては、すべてキーパーが決定してください。

エピローグ：

応急手当などが一とおり終わると、由理はその場で探索者たちに自分がどうして帰って来たかなどを話し始めます。優子について尋ねると、由理は「この娘は大丈夫。もう毒は身体から追い出してあるわ。わたしがここから去った後で、じきに目を覚ますでしょう。」と、答えます。
「去るって？」などと探索者たちが聞くと、由理は悲しそうに微笑むと、顔を一行からそむけて地平線の彼方に目をやります。「そう、この時代でのわたしの仕事はもう終わり。でも、『外なる神々』と『旧支配者』たちの侵略計画は、あらゆる時間と空間で同時に進められているのよ。わたしはまた別の時代、別の場所に行って、彼らをほんのちょっとでも阻止するために、そこに住む人々に力を貸さなくてはならないんです。妹も……優子もきっとわかってくれるでしょう。いつまでもこの娘の身体を借りているわけにはいかないんだし。」
「それに、あなたたちにもまだとても大事な仕事が残っているわよ。『黄昏の天使』、つまり夕泊蘭子を追跡して、今度こそしとめるという大仕事がね。」

自分らの眼前で塵と化して死んだはずの蘭子が生きているとはどういうことかと探索者たちが驚いて尋ねると、由理は、蘭子が最後の手段としてアマノムラクモノツルギの「魔術封じ」の力も及ばない唯一の場所である異次元エネルギー束の中に飛びこみ、肉体が消滅するその寸前に、《輪廻転生》の呪文を使って精神だけはその場を脱出したに違いないということを教えます。
「もちろん、蘭子はまだ生きているに違いないわ……この日本のどこかに。どういう肉体に彼女が宿ったのかまではわからないけれども、しばらくの間は、彼女の人格と記憶とは表に出ることなく、新しい身体の奥深くに封じられたままでいるでしょう。その時間という名の封印が破られた日こそが、再び『黄昏の天使』が立って、人類の世界を破壊するために動き出す日なのです。それがいつのことになるのか……1年後か、それとも20年後か……それは誰にも言えないこと。
「だからあなたたちも来るべきその日に備えて、自らの心と技とを鍛えておきなさい。もう、わたしも、そしてアマノムラクモノツルギも、あなたたちを助けることはできないんですから。
「時には自分の運命を呪ってみるのもよいでしょう。でも、生身の人間が知ってはならないことを知ってしまった以上、人類を守るために神々と戦うことこそが、あなたたちに与えられた使命なのです。後戻りは許されません。最後の血の一滴までも賭けて戦いに臨み、そして人知れず死んでゆく……古代ギリシアの時代より、誇り高い探索者たちの生き方には変わりはありません。たとえあなたたちが倒れても、その後はまた別の仲間が引き継いでくれることでしょう。」

そして由理は、自分の知っている呪文のうち１Ｄ６個を（キーパーが選択してください）、探索者たちに教えてくれます。自分のＩＮＴ×３の値のロールに成功するごとに、探索者はそれぞれの呪文を習得できたことになります。もう時間がないので、由理は同じ呪文を繰り返し教えてはくれません。
「もう行かなければならないわね。優子によろしく。伝えておいてくださいね、あなたに会えなかったことだけが、姉さんのただひとつの心残りだと、そしてあなたの幸せを、いつまでもいつまでも願っていると……さようなら……」最後にこう言うと、由理のまざなしは急にうつろになります。そして次の瞬間、彼女はもうここにはいなくなります。
しばらく経つと、優子が気がつきます。彼女ははっとしたようにあたりを見回すと、探索者たちに聞きます。「今、わたしの中に姉さんがいた……でしょ？　ずっと眠っていたはずなのに、どうしてだかそのことだけははっきりとわかったの。」
仲間たちが何か言うのを待たず、優子は夏の青い空を仰ぎながら、ホッと息を吐き出します。「今度こそ、姉さんは行ってしまったのね。ずっと遠くに、そして永遠に……」

ここにおいて邪神の結社‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’は完全に壊滅し、出雲国の異次元エネルギー集積器も破壊され、さらに３種の神器も人間の手の届かないところに去りました。
「ヲロチ」の出現を未然に防いだことによって、日本は破滅の危機からかろうじて救われました。さらに肉体を滅ぼされたことによって、恐怖の魔人・夕泊蘭子もいずこへかと逃げのびてゆきました。これらをなしとげて、かつ生き残っている探索者の各自に対して、１Ｄ100ポイントずつのＳＡＮ値が与えられます。
しかし、片桐由理が最後に警告したように、「黄昏の天使」蘭子は手痛い敗北を喫したとは言え、決して死んだわけではありません。数年の後、新しい肉体を得た彼女は、探索者たちには想像だにつかない恐ろしい作戦をたずさえて、必ずやこの地球上に再び覇を唱えようとすることでしょう。彼女のもうひとつの呼び名である、炎の中より何度でも甦ってくる不死鳥フェニックスのように。
けれども、今しばらくの間だけは、勇敢な探索者たちも心からの休息と平安とを楽しむことができるでしょう。

補追資料：

１．古代出雲王朝の誕生：

今から数千万年前、地球の先住種族である‘古きものども’は、‘偉大なる種族’や‘ユゴスよりのもの’らとの戦争に敗れ、疲弊しきったその文明にはもはや昔日の面影はまったく見られませんでした。しかしなおも、敵どもの追及も及ばぬ世界中の深海底には、彼らの最大の都市のいくつかが壮大に、かつ壮麗に栄え続けていました。日本列島の太平洋側に位置する日本海溝にも、そのような‘古きものども’の大都市のひとつがあったのです。

しかし、今から２万年ほど前、それまでは彼らが奴隷として使役していた人工生命体ショゴスの群れが、いっせいに主人たちに反乱を起こすに及んで、この日本海溝の都市もそれこそあっという間にほとんど全滅の憂き目に遭い、ごくごくわずかな者たちだけがようやくこの大虐殺から逃れえたのでした。

日本海溝から脱出したこれらの生き残りは、ショゴスの追及をかわすためにもはや深海底には住みませんでした。ずっと彼らの宿敵であった‘偉大なる種族’や‘ユゴスよりのもの’も、もうその頃になるとほとんど地球上から姿を消し、地上に近づいてもこれらの敵の襲撃を恐れる必要がほとんどなくなっていたからです。生き残りたちは、現在の島根県沖の美保湾の海中に居をさだめましたが、時にして彼らは地上に現れることもありました。しかし、何と言っても彼らの数はあまりにも少な過ぎ、また他の都市に住むであろう仲間を捜しに行こうにもショゴスの危険からそれはできないので、このままではじきに全員が死に絶えてしまうであろうことは火を見るよりも明らかでした。

けれどもしばらくして、‘古きものども’は人類に興味を持ち始めました。何千年かに渡る慎重な観察の結果、自分たちの文明が滅びたずっと後に現れたこのひよわな２本足の生物たちが、やがて地球の支配的な種族のひとつになるに違いない、と彼らは結論づけました。

そこで彼らは、遠大な計画を立てました。滅びゆく自分たちの遺伝子を、せめてこれらの人間たちの身体に組み込み、両者の「合いの子」である新しい生物として生きのびて、いつの日に再びかつてのような文明をうちたてて、この世界に君臨する日を待とうというのです。

この計画は即座に実行に移されました。すでに出雲国に住む人間たちには「神の使い」として崇められていた‘古きものども’は、ある一族を選んで彼らに自分たちの遺伝子、科学や魔術に関する知識、そして「外なる神々」への正統な信仰と祭儀とを伝えたのでした。こうして生まれたのが、人類と‘古きものども’との血を合わせもつ古代出雲王朝の民族だったのです。紀元前7,000年頃のことです。

出雲王朝の民のうちでも、もっとも強く‘古きものども’の血と能力とを受け継いでいたのが、神官であり支配者でもあった男神(拝)一族でした。彼らは５本の力強い腕を持ち、身長は３m前後にも達する巨人たちで、しかも強大な精神の力を有していました。彼らは王朝を支えるために出雲国に巨大なピラミッド型のエネルギー集積器を築き上げ、「空間」を自在に操るヤタノカガミと、「時間」を自在に操るヤサカニノマガタマ、そしてこれら両者をコントロールするアマノムラクモノツルギという「３種の神器」を用いて、ここに膨大な異次元エネルギーを招き出したのです。これをなしとげたと伝えられているのが、男神一族の祖と言われるスサノオノミコトですが、彼はあくまでも「外なる神々」への信仰を擬人化した存在であって、実在の人物ではないでしょう。

実際に、古代出雲王朝の言葉では、「スサノヲ」とは「スサ・ノ・ヲ」と書き、「外にいるもの」、「ありえない力」、あるいは「外から来る力」という意味を有していました。つまり、「スサノヲノミコト」とは実は単一の神性ですらなく、「外なる神々」の総称か、または神々の持つ強大な宇宙の力を表した言葉だったわけです。

民の数こそ少なかったものの、男神一族の下で王朝は栄え、やがて衛星国である諏訪にも、出雲のそれに同調するもうひとつの(より小型の)ピラミッドが建設されました。周囲の蛮族など一瞥だにくれることなく、偉大な王朝は6,000年に渡って存続しました。

ところが出雲王朝も、彼らの父とも言える‘古きものども’と同じように、自分たちの創造物の反乱によって滅ぼされてしまうことになります。紀元前1,000年頃、ふとしたアクシデントからヤサカニノマガタマとヤタノカガミがほとんど同時に暴走を起こし、エネルギー集積器から溢れ出た異次元エネルギーが完全にコントロールを失って、出雲全土を無差別に焼き払い始めたのです。

出雲国を壊滅させた異次元エネルギーは、出雲のと同調した集積器が存在する諏訪へと誘われるようにつき進み、ここをも滅ぼそうとしました。結局このカタストロフィは、男神一族の中でももっとも偉大とされていた神官、タケミナカタの決死の行動によって収拾され、狂った異次元エネルギーはアマノムラクモノツルギの力で諏訪のエネルギー集積器の中へと追い返されました。しかし、その時にはすでに出雲、諏訪ともに全滅してしまった後で、もはや王朝も文明も存在しなくなっていました。

出雲と諏訪のエネルギー集積器は、周囲の都市をも巻きこんで地中に沈み、わずかな住民だけが蛮族の跳梁する奥地へと脱出することができました。

それからほんの数百年も経つうちに、偉大な王朝がかつて存在していたことを示す痕跡はほとんどぬぐい去られ、男神一族を始めとする民人たちも、いつしか自分たちのルーツと力とを忘れ去ってゆきました。そしてそれと同時に、何よりも重要であるはずの真実なる「外なる神々」への信仰や祭儀すらも、それを崇め祭る者たちがいなくなったことによって、新しくのしあがってきた卑少な蛮族の宗教の中へと、吸収されてしまうこととなったのです。

II．ヲロチ：

古代出雲王朝を支えていたのは、ヤタノカガミとヤサカニノマガタマとによって、異なる空間、異なる時間から「汲み出されていた」膨大な異次元エネルギーでした。この異次元エネルギーは実際には生命または生命らしきものを有しており、束縛から解放されると多数の首と尾を持つ巨大な竜あるいは蛇のような姿を取ります。この炎の竜の姿が、果たして異次元エネルギー生命体の本来の姿なのか、それとも人間の恐怖や想像力などの感情に触発されてこのような姿を取ることとなったのか、それははっきりしません。

ともかく、解放された状態の異次元エネルギー生命体は「ヲロチ」と呼ばれていました。出雲王朝が最初にエネルギー集積器を作動させた際に出現したのが、８つの首と尾を持つ「ヤマタノヲロチ」を呼ばれたエネルギー生命体ですが、これは男神(拝)一族の神官のアマノムラクモノツルギによって、ただちにコントロール下に置かれ、安定しました(これを伝えているのが、スサノオノミコトのヲロチ退治です)。

また、神器の暴走によって出現し、出雲王朝を滅ぼしたのが、９つの首と尾とをもつヲロチです。一般に、正常なコントロール下にあって神官の命令に従うヲロチの首と尾の数は偶数で、そうでない「狂った」ヲロチの首と尾の数は奇数であるとされています(どうしてそうなのかはわかりませんが)。

集積器から解放されたエネルギー、「ヲロチ」は、王朝の強大無比な兵器として使われるはずでした。その力をもってすれば、たとえ‘偉大なる種族’や‘ユゴスよりのもの’といった強敵ですらも、存分に叩きのめすことができたでしょう。しかし、王朝を脅かすような敵は(ショゴスでさえも)結局は出現せず、その6,000年の歴史の中で異次元エネルギーが兵器として用いられたことは絶えてなかったのです。

III．３種の神器：

３種の神器とは、異次元エネルギーを汲み出すために男神一族が総力を挙げて造り上げた、巨大な魔力を持つ３つの道具のことです。これらのうち、「空間」を自由に操る力を持つヤタノカガミと、「時間」を自由に操る力を持つヤサカニノマガタマは、異次元エネルギーの召喚するのに直接使われていました。そして３番目の神器であるアマノムラクモノツルギは、他の２つの上に位置する存在で、あらゆる魔力、あらゆるエネルギーに「絶対の静止」を与える力を有していました。

３つの神器は、それぞれの《ひらき》の呪文によって作動させられ、また《しずめ》の呪文によって停止させられます。

ただし、３種の神器はどれも「月的な力(ルナティック・パワー)」に大きく支配されています。よって、各神器の〈ひらき〉呪文は、月が新月またはそれに近い月齢の時は、まるで使うことができないものと考えます(すでに作動している神器、および《しずめ》の呪文には月齢は何の影響も及ぼしません)。

また、《しずめ》の呪文、原則として作動中の神器から５m以内の距離で唱えなければ、効果はありません。また、《ひらき》呪文を唱えた術者が作動中の神器のそばにいる間は、他のキャラクターが術者の意志に逆らって《しずめ》の呪文を唱えても効果はありません。

ヤタノカガミ：

「ヤタ」の紋様が示すとおり、ヤタノカガミの主な力は世界と世界、次元と次元の間の道を開き、また閉ざすことです。長い研究の末に拝　幻一郎が発見したのは、‘星の精’やそれによく似た生命体が故郷としている世界から地球へとつながる通路を開く方法でした。

たとえヤタノカガミを「作動」させることができたとしても、使いこなすためには熟練した知識と訓練とを必要とします。ひとつ誤ると、鏡は外宇宙、あるいはドールやティンダロスの猟犬などのろくでもないものが住んでいる世界につながりかねないのです。

ヤタノカガミには、以下のような魔力があります。ヤタノカガミを１ケ月間に渡って研究したキャラクターは、〈クトゥルフ神話〉に成功するごとに、以下の魔力の使い方をひとつずつ理解することができます。

ただし、この神器を担当する‘血族の証の指輪’を拝一族の能力を持っている者がはめた場合、以下の全ての魔力とその使用法とを即座に理解することができます。

(1)：《カガミのひらき》呪文を唱えながら15ポイントのMPと１D10ポイントのSAN値を消費し、さらに自分のPOW×３の値のロールに成功すれば、鏡を《門》として使用することができます。ただしこうして作られる《門》は、術者のよく知っている場所にしかつなげることができません。けれども、術者が十分に知っている場所であれば、距離に関係なくどこであろうと《門》を通じさせることができます。ただし、この《門》を実際にくぐる際に失われるMPとSAN値は、通常の《門》の場合とまったく同じであると考えます。

さらにこの《門》は、術者が《カガミのしずめ》呪文を唱えて３ポイントのMPと１D６ポイントのSAN値を消費するまで、ずっと開かれたままでいます。

POW×３のロールにしくじった場合、呪文は完全に失敗したことになり、MPとSAN値とは浪費されます。また、このロールの際に96～00の目が出た場合は、鏡は術者の意志とは関係なくどこかとっぴな世界への道を勝手に開いてしまうことになります(具体的にどのような世界への《門》が開かれ、またどのような恐ろしいことが起こるのかは、キーパーが決めてください)。

(2)：《カガミのひらき》呪文を唱えて30ポイントのMPと２D10ポイントのSAN値を消費し、さらにPOW×１の値ロールに成功すると、術者のまったく知らない未知の空間へ通じる《門》を鏡面に開くことができます。この「門」の目的地は、別に地球上である必要はありません。別の惑星、あるいは別の次元でもかまわないのです。

この《門》は、術者が《カガミのしずめ》呪文を唱えて９ポイントのMPと１D10ポイントのSAN値を消費するまで、ずっと開かれたままでいます。

呪文を唱える際のPOW×１のロールにしくじった場合、呪文は完全に失敗したことになり、MPとSAN値とは浪費されます。また、このロールで96～00の目が出た場合は、鏡は術者の望んだのとはまったく異なるどこかの世界への道を勝手に開いてしまうことになります。

(3)：先のいずれの場合にせよ、術者は鏡に開かれた《門》を通ってゆくばかりでなく、《門》の向こう側に存在するものをこちら側に召喚することもできます。

「くだらない」使い方としては、頑丈な金庫の内部に通じる《門》を開いて、中にしまってある書類を取り出すようなこともできるし、また「高等な」使い方としては、異世界に通じる《門》を開いてそこに住む生物を呼び寄せるというようなこともできます。

鏡によって召喚されたものは、《門》を通り抜けてからはじめてそこで実体化します。ですから、呼び寄せようとするものの大きさや重さは、原則的にはまったく関係ないわけです(体重数万トンのドールでさえ、彼らの世界を突きとめさえすれば召喚することができます)。

召喚した生物は、《門》を開いた際にすでに《従属》の呪文を唱えていれば、その出現と同時に従わせることができます。

拝一族の能力を持つ者が、ヤタノカガミを担当する‘血族の証の指輪’をはめていれば、《カガミのひらき》呪文および《カガミのしずめ》呪文を唱える際に消費するMP値は、通常の3分の1で済みます(SAN値の消費に変化はありません)。

ヤサカニノマガタマ：

たくさんの宝玉をつなげた首飾りであるヤサカニノマガタマは、「終わることのない時の環」を現しており、実際に時間を自在に操る力を持っています。

この神器の主な魔力とその使い方は、以下に挙げるとおりです。ヤサカニノマガタマを1ヵ月間研究したキャラクターは、〈クトゥルフ神話〉に成功するごとに、以下の魔力の使い方をひとつずつ理解することができます。

ただし、この神器を担当する‘血族の証の指輪’を拝一族の能力を持つものがはめれば、以下のすべての魔力とその使用法とを即座に理解することができます。

(1)：《タマのひらき》呪文を唱えて、任意のMPと1D10ポイントのSAN値とを消費し、同時にPOW×3の値によるロールに成功することによって、術者は過去または未来へと瞬間的に移動することができます。

移動できる時間は、未来へ行くか過去へ行くかに関係なく、消費するMPの1ポイントにつき0.1秒間です。

この魔力を使う場合には、《タマのしずめ》呪文は必要ではありません。

また、POW×3の値のロールにしくじった場合は、呪文はまったくの失敗に終わり、MPとSAN値とは浪費されたことになります。さらに、このロールの際に96～00の目が出ると、呪文に何か致命的な間違いが生じたことになり、術者は自分の意志に関係なくどこか遠い時間、最悪の場合には数万年から数億年の過去もしくは未来に送り出されてしまうことになります。

(2)：《タマのひらき》呪文を唱えて任意のMPと1D10ポイントのSAN値を消費して、同時にPOW×2の値によるロールに成功すると、術者の固有時間が周囲の時間よりも速く流れるようになります。例えば、術者固有時間が普通の3倍になったとすると、周囲の時間で1日が経過するごとに、術者にとっては3日間が経過していることになるわけです。

術者の固有時間は、周囲の時間の(消費するMPの値＋1)倍となります。

この魔力を使った術者は、あらゆる行動の速さが増大します。例えば、固有時間を通常の10倍に加速したキャラクターは、普通の人間の1戦闘ラウンド中に、実に10戦闘ラウンド分の行動を自由に行なうことができるようになります。

もちろん、MPやHPの回復する割合も加速されますが、新陳代謝も同時に加速されることになりますから、術者は急速に空腹となり、また急速に年を取ってゆくことになります。

この魔力は、術者あるいは別のキャラクターが《タマのしずめ》呪文を唱えながら、先に《ひらき》呪文を唱えた際に消費したのと同じ値のMPと、1D10ポイントのSAN値を消費すると、ただちに消失します。

また、POW×2の値によるロールにしくじった場合、《タマのひらき》呪文は完全に失敗して、MPとSAN値は浪費されたことになります。さらに、このロールの際に96～00の目が出てしまうと、呪文に致命的な間違いが発生したことになり、術者の固有時間は制御不能なほどに加速されたり(数万倍とか)、あるいは逆に通常の時間よりも遅くなってしまったりします。

(3)：《タマのひらき》呪文を唱えて任意のMPとSAN値を消費し、さらにPOW×1の値によるロールに成功すると、術者が自在に肉体的な年齢を変えることができます(今より若くなることも、年を取ることも可能です)。

変えることのできる年齢は、消費するMP10ポイントにつき1歳分です。

この魔力を使う場合には、《タマのしずめ》呪文は必要ありません。

また、POW×1の値のロールにしくじった場合、呪文は完全に失敗したことになり、MPとSAN値とは浪費されてしまいます。さらに、このロールの際に96～00の目が出た場合、呪文に致命的な間違いが生じたことになり、術者は自分の意志い関係なく異常に老化したり(老衰で即死することもありえます)、あるいは若返ったり(胎児になってしまうこともありえます)してしまいます。

(4)：《タマのひらき》呪文を唱えて、30ポイントのMPと2D10ポイントのSAN値を消費し、同時にPOW×1の値によるロールに成功すると、まが玉の環の中に《時間門》を開くことができます。

《時間門》は基本的には通常の《門》と似ていますが、空間ではなく、時間を未来または過去に移動するためにものです。目的地までの時間に関係なく、呪文を唱える際に消費せねばならないMPの値は常に一定です。しかし、《時間門》をくぐったキャラクターは、1ポイントのSAN値と、目的地までの年数の10を底にした対数に等しいMPとを消費せねばなりません。

出発地と目的地との時間差は、常に一定であるものとします。

ひとたび開かれた《時間門》は、術者または他のキャラクターが9ポイントのMPと1D10ポイントのSAN値とを消費して《タマのしずめ》呪文を唱えるまで、そのままの状態でいます。

POW×1のロールにしくじった場合、呪文は完全に失敗し、MPとSAN値とは浪費されたことになります。さらに、このロールで96～00の目が出た場合、呪文に致命的な間違いが生じたことになって、術者の意志と関係なくどこかとんでもない時代に《時間門》が開かれてしまうことになります。

また、ヤタノカガミの《門》と同じように、《時間門》の向こう側にいる存在をこちら側に召喚することも可能です。

拝一族の能力を持つ者が、ヤサカニノマガタマを担当する‘血族の証の指輪’をはめている場合、《タマのひらき》呪文および《タマのしずめ》呪文を唱える際に消費するMPは通常の3分の1(端数切り上げ)で済みます(SAN値の消費には変化はありません)。

アマノムラクモノツルギ：

アマノムラクモノツルギは、その剣という形態が示すように「静止」、「裁定」、あるいは「破壊」といった力を有しています。

他の2つの神器と異なり、アマノムラクモノツルギを作動させるために《ツルギのひらき》を唱える際は、術者は剣を手の中にしっかりと握りしめている必要があります。

アマノムラクモノツルギの魔力は、以下に挙げるとおりです。アマノムラクモノツルギを1ヵ月間研究したキャラクターは、〈クトゥルフ神話〉に成功するたびに以下の魔力の使い方をひとつずつ理解することができます。

ただし、この神器を担当する‘血族の証の指輪’を拝一族の能力を持つものがはめれば、すべての魔力とその使用法とを即座に理解することができます。

(1)：この剣を手に構え、《ツルギのひらき》呪文を唱えて、15ポイントのMPと1D10ポイントのSAN値と消費すると、術者から100m以内の距離にいる異世界の生物のうち、術者のPOWと自らのPOWとによる抵抗ロールに負けたものはただちにその場から退去してしまいます。

この魔力によって退去させることのできる生物は、《召喚》と《従属》の呪文が通じるものに限られます(星の精、夜のゴーント、シャンタク鳥、あるいはハスターなど)。《召喚／従属》の呪文が効かない生物には、この魔力は何ら効果はありません(‘深きものども’、クトーニアン、あるいはクトゥルフなど)。

この魔力を使う際には、《ツルギのしずめ》呪文は必要ではありません。

(2)：この剣を手に構え、《ツルギのひらき》呪文を唱えて、30ポイントのMPと2D10ポイントのSAN値を消費すると、術者の半径100m以内の距離にあるヤサカニノマガタマとヤタノカガミの魔力を完全に封じこめることができます(これらが現在作動中の場合にはただちに停止し、また新たに作動させることもできなくなります)。

この効果は、術者が剣を手から離すか、あるいは《ツルギのしずめ》呪文を唱えるかするまで続きます。

(3)：この剣を手に構え、《ツルギのひらき》呪文を唱えて、15ポイントのMPと1D10ポイントのSAN値とを消費し、POW×3の値のロールに成功すると、剣の刃に「絶対の静止」の力が生じます。

この状態にある剣で攻撃を行ない、それが生物(アンデッドや神を含む)に命中したら、術者のPOWとその生物のPOWによる抵抗ロールを行います。これが成功したら、その生物は実際に受けたダメージにまったく関係なく、その場から消滅してしまいます(普通の生物の場合は存在そのものが分解し、神の場合なら退去したことになります)。

ただし、「外なる神々」自身を退去させることができるのは、真に拝一族の血を引く者が剣を使った場合に限られます。

この魔力は、《ツルギのしずめ》呪文を唱えるか、あるいは抵抗ロールにしくじって1体の生物を消滅させるのに失敗するまで、ずっと持続します。

拝一族の能力を持つ者が、アマノムラクモノツルギを担当する‘血族の証の指輪’をはめている場合、《ツルギのひらき》呪文および《ツルギのしずめ》呪文を唱える際に消費するMPは通常の3分の1(端数切り上げ)で済みます(SAN値の消費には変化はありません)。

さらに、この剣を手にしている者が真に拝一族の血を引く者でない限り、剣のあらゆる魔力は「外なる神々」自身に起因する力にはまったく効果がありません(つまり、血清V-9の接種などで得た「まがいものの」拝一族の力では駄目なのです。あくまで、生まれながらに拝一族の一員である必要があります)。

Ⅳ．地虫衆の歴史：

‘地虫衆’とは、古代出雲王朝の生き残りで、「ヲロチ」の大暴走の際に幸運にも都を捨てて逃れ得た人々の子孫のことです。拝村の住人も、そのほとんど全員が地虫衆でした。

かつての出雲王朝の民人たちは、体内に宿る‘古きものども’の遺伝子の影響を強く受けており、そのほとんどは精神、肉体共に現代の人間のそれとは遠くかけ離れた存在でした。ところが、出雲王朝の滅亡に伴って脱出した者たちは、時が経つうちに「外なる神々」への信仰を忘れ、また同時に先祖が持っていた遺伝的な形質をも失って、しだいに普通の人間とほとんど変わらない姿を取り、普通の人間と変わらない生活をするようになってゆきました。

しかし歴史時代に入った後でもごく時たま、人間とはまったく似ても似つかぬ異様な姿をした子供が生まれてくることもありました。

近代までは、拝村ではそういう「鬼子」は生まれると同時に始末されていたのですが、‘銀の黄昏’の魔術師、夕泊麗子がこの地にやって来ると共に事情は変わりました。彼女は古代出雲王朝の祭儀、歴史、民族といったものを研究し、再び昼の光のもとに甦らせました。そして、自分に服属させた拝村の村人たちに遺伝的な操作を行なって、急激な「先祖返り」を促したのです。

結果は、麗子の期待以上のものでした。以後、この村で生まれてくる子供はほとんどすべてがまさに「地虫衆」の名にふさわしい怪物と化すこととなったのです。‘地虫衆’たちは普通の人間たちとは別にもうひとつの「社会」を村の中に作り始めました。蘭子は彼らを自分の忠実な手先にしようと目論んでいたのですが、地虫衆の数が十分にそろうその前に、彼女と拝一族とは浜　敬吾を始めとする青年たちに滅ぼされてしまいます。

拝一族が滅亡すると、その支配下になくなった「普通の」村人たちはやがて村を捨ててゆき、拝村は行政上はただのひとりの人間もいない廃村となりました。けれども、地虫衆たちは絶えることも、村を去ることもなく、ごくわずかずつではあるがしだいに成員の数を増やしてゆきました。確かに拝一族ではあるが、弱々しい力しか持たぬ拝　幻一郎は、村に戻って来た時も地虫衆たちには統領とは認められず、よって彼はこの連中の存在を知ることはなくヤタノカガミのみを持って村を去って行ったのでした。

しかし、やがて夕泊蘭子が帰還し、また地虫衆の「預言者」たる「風」のシムーンが生まれるに及んで、長らく信仰を失い、野蛮に回帰していた彼らは、再び先祖と同じように正統なる‘外なる神々’崇拝へと導かれることとなったのです。

蘭子は、地虫衆を単なる便利な部下としか見ていなかった祖母の麗子よりも、遙かに広いヴィジョンを持っていました。彼女は、ヲロチを解放して人類の社会を滅ぼした後は、まずこれら地虫衆を、彼らの祖先である古代出雲王朝の民族と同じような、‘外なる神々’と‘旧支配者’たちを迎える新世界の住人にふさわしく教化しようとしていたのです。

だが、シムーンを失い、さらに蘭子も倒れた今となっては、指導者を失った地虫衆はもはや力を得ることもなく、また再び人類の敵となることもなく、誰の迷惑にもならない彼らだけの棲み家で、滅びゆく種族として細々と暮らし続けてゆくことでしょう。

Ⅴ．拝(男神)一族：

古代出雲王朝の宮司にして統領の家である拝(元々は「男神」)一族も、王朝の末裔であるという点では、彼らの民人たる地虫衆と何ら変わるところはありません。違うのは、オオクニヌシノミコトに始まると言われるこの一族は、‘古きものども’の遺伝子を受けた最初の一族、そして‘古きものども’の能力をもっとも強く受け継いでいる一族なのだということに他なりません。このため、体力や精神力がケタ違いに強いことは言うまでもなく、地虫衆風情には使うことのできない3種の神器を自在に操ることが可能です。

簡単に言えば、‘地虫衆’とは体内の‘古きものども’の血と人類の血とが完全には適合しておらず、結果として両者を無造作にかき混ぜたような身体を持つに至った、出雲王朝の民族の中では「低級の」構成員です。

対して、支配者である拝一族の場合には、‘古きものども’の血と人類の血とが非常に調和の取れた状態で体内に共存しています。ですから、拝一族の外見は原則として人間そのままか、または人間に非常に近いのです。こう説明すれば、拝村の地虫衆たちが、美しい人間の姿で生まれ

た「風」のシムーンを、どうして自分たちの「指導者」、「預言者」として奉るに及んだかが理解できるでしょう。

一般の地虫衆(と言うか、つまり古代出雲王朝の末裔)と拝一族の者とを区別するのは、ひとえに体内を流れる‘古きものども’の血の濃さと、それがいかに無理なく人間の血と調和を保っているか、の2つですが、これを判断するのは‘血族の証の指輪’です(シナリオVI第2部を参照)。

拝一族にも、時々は地虫衆そのものか、あるいはそれに近いような姿をした子供が生まれることがあります。このような子供は、たいていの場合は(普通の拝一族の者に比べて)体力や精神力、知力が低くなっていますが、それでも一般の血虫衆よりは大型で強いのです。

また、たとえ拝一族の直系で、しかも人間の姿をしていても、体力や精神力がずいぶんと劣り、普通の人間とさほど変わりのないレベルにある者もいます(例えば、拝　幻一郎)。このような者は、‘血族の証の指輪’にも真の拝一族であるとは認められず、従って3種の神器を操る能力も持ってはいません。

古代出雲王朝の時代(紀元前1,000年以前)には、拝一族の者は男女共に身長2m、体重120kgを超える巨人たちで、しかも腕が5本(両側に2本ずつ、背中に1本)ありました。

現在では拝一族の血ももうかなり薄くなってしまっていますが、それでもなお彼らの多くは長身で(男性なら185cm以上、女性なら170cm以上)痩せ型の身体、人間離れした体力と精神力、知力、そして高貴な面だちが特徴です(ほとんどの場合、腕は2本ですが)。胎児でいる間に、父親の幻一郎の手によって異次元から「取り寄せられた」細胞を植えつけられた優子が、異形の怪物としてこの世に生を受けないですんだのも、ひとえに彼女の拝一族としての強い生命力が、異次元細胞のそれを凌駕していたおかげです。

1947年の事件で拝一族のほとんどが死に絶えてしまい、1989年の時点で生き残っているのは片桐由理、藤枝優子、そして夕泊蘭子のたった3人のみです。

なお、古代には拝一族の側近の役割を果たしていた稲田一族は、血筋こそ非常に主人たちのそれに近くはあるものの、3種の神器や‘血族の証の指輪’を使いこなす能力は持っていません。

VI. S∴T∴:

‘S∴T∴’とは、正式名称を「銀の黄昏隠秘教団(ハーミティック・オーダー・オヴ・シルヴァー・トワイライト)」という「外なる神々」を崇拝する秘密結社です。‘S∴T∴’は1657年にスコットランド出身の魔術師アン・シャトレーヌによって創設されましたが、さらにカール・スタンフォード博士などの参加によってやがて世界でも有数の「外なる神々」の崇拝者集団として君臨することになりました。

‘S∴T∴’の究極の目標は、古代から伝わるある魔術的な手段によって太平洋上に恐怖の島ルルイエを浮上させて、時と星辰とが定めるのよりも遙かに早く、大いなるクトゥルフを眠りの呪縛から解き放つことにありました。彼らのこの邪悪な計画は、何百年という研究と準備の期間を経て、1920年代には実にその9分9厘までが達成されていました。

しかし、後一歩でクトゥルフを完全に解放することができるというその土壇場を迎えたところで、‘S∴T∴’の計画はその当時の探索者たちによって撃破され、アン・シャトレーヌやカール・スタンフォードら組織の最高幹部たちは、ルルイエの島と共に海に沈められたのでした。1925年のことです(このあたりの事情は、キャンペーン“ヨグ＝ソトースの影”に詳しい)。クトゥルフ神話の研究者ならば、この時「エンマ号」という名前の船が巻き添えを食って、航海士ただ1人を除く乗組員の全員が、ルルイエとクトゥルフの餌食になってしまった事件(ヨハンセンの手記を参照)のことをよくご存じでしょう。

最高幹部の全員を同時に失った‘S∴T∴’は、確かに回復不可能な打撃は被ったものの、完全に崩壊してしまったわけではありませんでした。ひとまずは‘外なる神々’や‘旧支配者’たち自身を直接に呼び覚ますことをあきらめた組織の残党は、ここで一時的に方針を転換して、人類の社会の内側から働きかけ、邪悪と狂気、破壊といった、やがては神々への信仰に結びついていくだろう様々な種子を少しずつ、丹念にばらまいてゆく長期作戦を取ることにしたのでした。

そのために彼らはまず、当時ヨーロッパで芽を出しつつあった、アドルフ・ヒトラー率いるナチス勢力に対する思想的、魔術的な援助を始めました。例えば、オカルトの歴史をひもとけばすぐにわかることですが、その独特の「魔術的科学」によってナチスおよびヒトラー自身の思想的バックボーンとなったオーストリア人、ハンス・ホルビガー博士などは、明らかに‘S∴T∴’がこの目的のために派遣したメンバーに違いありません。

ところが、ナチスと結びつくことによって、しだいに‘S∴T∴’はその本来の聖なる目的を逸脱し、堕落を始めていました。もともと、すでに主だった指導者たちがすべていなくなっていたこともあり、組織は非常に理論的に動揺しやすい状態にあったのです。じきに、逆にナチス系の思想家たちが‘S∴T∴’に加入し、思想的な影響を広めるに至って、その指向は最高潮に達しました。このような「歪んだ」傾向に耐え切れなくなった正統派の幹部たちの何人か、例えば夕泊麗子は、ついに組織を事実上脱退して、あくまでも個人個人での神々への忠誠を貫こうとしました。

1945年にナチス・ドイツが崩壊すると共に、‘S∴T∴’の本部もその残党に従って南米に移りました。そして1950年、すでに資金的にも自力ではとうてい立ち行かれない状態にあった‘S∴T∴’は、完全にネオ・ナチスに吸収されてしまいます。

そして現代(1990年代)、‘S∴T∴’の目的と思想はかつてのそれとはまるで正反対と化しています。彼らのかかげるイズムは、非常に極端な理想主義、超人主義、エリート主義です。彼らは、古くから人類社会を蝕んできた戦争、飢え、圧政などの災禍は、そのすべてが地球上に無能なクズ人間どもが多過ぎるために起きた悲劇であると考えています。クズ人間とは、他を省みることなく自らの欲望のみを追及し、地球の限られた資源を食いつぶすしか能がない人間たち(すなわち人類の圧倒的多数)のことです。

災禍や悲劇の類いを歴史より残らず取り除き、地上に真の理想社会、幸福な社会をうち建てるためには、人類全体から選ばれたエリートたちによって、まずこれら生きる価値もない下等な人間たちを粛正する必要があるというわけです。

‘S∴T∴’はその独特の理論から、粛正が終わった後の地球の人口は、多くとも5,000万人前後が望ましいと結論づけています。人口をまずはこのレベルまでどうにかして減らすことが、彼らの当面の目標です。エリートでない普通の人間、無能な人間は、‘S∴T∴’にとって単に邪魔者というだけでなく、はっきりと「人類の敵」として規定されています。‘S∴T∴’の目ざす理想社会はあくまでも純粋な人類のエリートだけによって築かれるべきものであって、‘外なる神々’や‘旧支配者’、そして彼らの手先や眷族たちは、本来人類のものであるべき美しい地球を我がものにしようと狙っている、憎むべき侵略者なのです。

‘S∴T∴’の資金源は、ナチス・ドイツが残した莫大な金塊、いわゆ

る「ヒトラーの遺産」によっています。

その本部は南米にあり、「武装親衛隊」と呼ばれる独自の軍事組織を持ち、世界中で主に‘外なる神々’の信者や神話生物に対するテロ活動を実行しています(この点では探索者たちと利害が一致しますが)。

‘Ｓ∴Ｔ∴’が組織への加入を認めるのは、原則として彼らが「エリート」と判断した人間に限られます。よって、‘Ｓ∴Ｔ∴’の中堅以上のメンバーは、ＣＯＮ、ＤＥＸ、ＰＯＷの各能力値は少なくとも12以上、ＩＮＴは14以上、そしてＥＤＵは16以上なのが普通です。

‘Ｓ∴Ｔ∴’は、必要な場合以外にはあまり魔術の類いを使用することはありません。彼らはむしろ人類の固有の潜在能力を引き出すことに力を注いでおり、テレパシーやＰＫ(念動力)、予知力などの開発を精力的に進めています。

‘Ｓ∴Ｔ∴’のメンバーのＳＡＮ値はたいていの場合とても高いのですが、彼らが自分たちの主義や使命に捧げる狂信は、ＳＡＮ値が０の神々の信者に比べても、決して劣るものではありません。

‘Ｓ∴Ｔ∴’の規律は鋼鉄の規律です。組織の命令に反抗したメンバー、組織の利益に反するような行動をしたメンバーなどに与えられる罰は、速やかなる死です。

Ⅶ．Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴：

正式な名称を「グランドオーダー・オヴ・オリエンタル・トワイライト(東方薄暮騎士団、または最後の薄暮騎士団)」と言います。‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’は1983年に、夕泊蘭子によって結成されました。

蘭子は1965年、18歳を迎えた年に日本を出て‘Ｓ∴Ｔ∴’に加盟したのですが、もとより彼女は知識と権力、そして経験を獲得するためだけにこの組織に加わっただけであり、そのエリート主義や人類主義などには始めから何の興味も持ってはいませんでした。しかし彼女はそんなことはおくびにも出すことなく、あくまで‘Ｓ∴Ｔ∴’の最も忠実かつ優秀なメンバーとしての芝居を続け、やがて最高幹部の地位を得るに至りました。

彼女は、自らの提案と設計による司令船‘サン＝ジュスト’が完成すると同時に、かねてより密かに集めていた同志らと共に組織を裏切り、船倉に50トンの金塊を納めたまま南米を脱出したのです。

故郷の日本に帰って来た蘭子は、そのまま船上で自らの組織‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の結成式を行なったのでした。‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の主だった創設メンバーは、武装親衛隊のコマンド指揮官だった「光」のオーロラ、‘サン＝ジュスト’の船長だったイクリプス、といった面々です。

‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の目的は、邪神崇拝結社としては非常に古典的なものです。すなわち、‘外なる神々’および‘旧支配者’たちを繋ぎとめている封印を破って自由を与え、彼らに再びこの地球全土の支配権を返還すること。

夕泊蘭子は、特に「邪悪」というわけではありません。ただ、世間一般の人間たちとはメンタリティがまったく異なっているだけなのです。

彼女は、‘外なる神々’の原理、この宇宙全体を形成し、規範づけている素晴らしい原理のことを良く知っています。彼女にとって、この宇宙原理を理解することのできない人類やその社会は、単なる「できそこない」である卑少で邪魔な存在に過ぎません。

しかし、蘭子は決して人類を見捨ててしまっているわけではありません。彼女は、人類が宇宙原理に目覚め、真に偉大なる種族に成長を遂げるためには、「外なる神々」や「旧支配者」を崇拝し、彼らの大いなる力のたとえいくばくかでも受け入れることが必要であると考えているのです。それが達成された時こそ、人類はもろくか弱い精神と肉体の殻を脱ぎ捨てることができるのだと。

人類が宇宙原理を受け入れ、神と人との調和に満ちた真の理想世界、「黄昏の世界」こそ、蘭子と‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’が渇望してやまない未来の姿であり、彼らはこれを現実のものとするべく活動を続けています(無論、われわれから見ればこのような「理想世界」は、単に狂気と無秩序、殺戮と破壊の荒れ狂う気違いじみた世界に過ぎないわけですが、蘭子の言によれば、そのようにしか考えられないわれわれこそ、宇宙原理を理解することのできない下等な動物ということになります)。

‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の当面の目的は以下の２つです。

(１)：神を食らいし者「黄昏の天使」の創造

「黄昏の天使」とは、神と人との間に立ち、両者の仲介をなす存在のことです。「黄昏の天使」は「黄昏の世界」の直接的な支配者として未来の地球に君臨し、「外なる神々」や「旧支配者」たちの意志をただちに実行する王であり、また彼らの「想い」を信者たる人間たちに伝える大神官でもあります。

夕泊蘭子は、自らを「黄昏の天使」とするべく、出雲王朝の神器と拝一族としての能力、そして「月の魔術(性の力を源にした、強力な黒魔術)」を総動員することによってその胎内に「外なる神々」の力を「受胎」させました(これが、「神を食らう」という言葉の意味です)。それが1990年10月のことです。

「受胎」した蘭子はその後十月十日の間、満月の前後の３日間を除いてはひたすら眠り続け、10回目の満月を迎えたその夜に、ついに完全な「黄昏の天使」として覚醒することになります。

(２)：ヲロチの解放

蘭子は、祖先である古代出雲王朝の神官たちも、ついに兵器として使うことなく終わったエネルギー生命体「ヲロチ」を、この現代の日本に解き放とうと目論んでいます。ヲロチの力によって日本全土を焼き払い、とりあえずこの地の人類社会を奇麗に「掃除」しておいて、その跡に神々の降臨を迎えて新しい世界を建設する準備のためです。

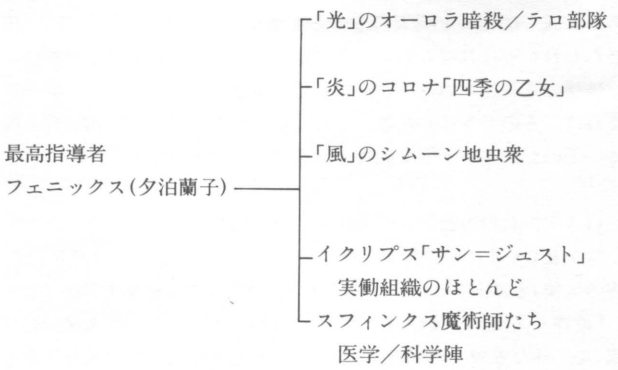
ヲロチを解放するためには、何としてもヤサカニノマガタマとヤタノカガミとが絶対に必要です。うち、神玉の方は母である由美から受け継いでいたものの、神鏡の方は幻一郎が持ち去ったまま、行方知れずとなっています(後に探索者たちの手に渡るわけですが)。彼女は、まずどんな犠牲を払おうともこの失われた神鏡を取り戻そうとしています。

３番目の神器、アマノムラクモノツルギは、ヲロチを解放するには直接必要ではありませんが、万が一にもこれが敵対する組織(‘Ｓ∴Ｔ∴’、探索者たち)の手に渡ると非常にやっかいなことになるので、彼女はこの神剣をも、割けるかぎりの人員や資材を投じて捜し出そうとしているわけです。

ヲロチによって日本全土が焦土と化し、またただでさえ強大な魔力を持つ蘭子が神を食らいし者「黄昏の天使」として目覚めるに至ったら、もはや日本以外の人類世界の破滅と、そして神々の帰還を妨げるものは何ひとつとして存在しないことになるでしょう。

‘Ｓ∴Ｔ∴’は蘭子の目的を２つともに察知しており、これらを粉砕するために最大限の努力を傾注しています。しかしながら、‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の保有する余りにも強大な魔力、そして怪物に阻まれて、今(1990年)のところは何ら成果らしいものを上げることができずにいます。

Ⅷ. ‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’の組織図：



Ⅸ. 夕泊蘭子

‘外なる神々’を降臨させるために拝一族の血を利用しようとした夕泊麗子は、1930年に待望の娘、由美を得ました。ところが由美が育つにつれて、彼女は出雲王朝の神官として3種の神器を完璧に操り、また‘外なる神々’の巫女としての役割を果たすにはまだまだ力が不足していることが歴然としてきました。拝一族の能力そのものが、長い時の流れと共にずいぶんと薄く、弱いものとなっていたのです。

そこで麗子は、思春期に達した由美を、実の兄である天二郎と結婚させたのです。拝一族の直系である者同志の血が一緒になれば、その両親のそれぞれの能力を掛け合わせただけの強大な力を持つ子供が生まれるはずだと、こう計算したのです。

麗子は、その子供の誕生を見ることなく倒れましたが、彼女の予測は決して間違ってはいませんでした。炎の中で由美が産み落とした兄との間の娘、蘭子は、麗子の計算をも遙かに越えるほどの天性の魔力と霊力とをその身に備えていたのです。

彼女の精神的な力は、古代出雲王朝の最盛期における拝一族の神官たちをもまったく問題にしないほどのもので、3種の神器をコントロールすることなど眠っていてでもできるほどでした。

さらに彼女は、義父である稲田　修より幼い頃から徹底的なスパルタ教育を受け、およそ人類の考え出したかぎりのありとあらゆる学問に通じています。

彼女は生まれながらの女王です。長身(174㎝)で、輝くばかりの美貌を誇り、威厳とカリスマ性に満ち、あらゆるしぐさはあでやかかつ優雅でしかも隙がなく、ステロタイプな表現をすればまさにギリシア神話から抜け出してきた女神のようです。しかし、その目の光をちらりとでも見た者は、彼女がまさしく知恵と戦いの女神に相違ないことを悟るでしょう。

‘Ｇ∴Ｏ∴Ｔ∴’のメンバーが、どうして蘭子に自らの生命をも惜しまぬ絶対的な忠誠を捧げているのかは、実際に彼女に会ってみればすぐわかることです。蘭子は、あらゆるものを区別なく飲み込んでしまう、とてつもなく深くて黒い闇のような包括力を備えています。たとえ《魅惑》などの魔術の類いを使わないでも、彼女とほんの何分間かでもじっくりと話をした者は、まるで強い麻薬でもかがされたかのように、その大いなる人格に魅せられ、取り込まれてしまう危険性すらあります。

ひとたび人類に対する義務とか、‘外なる神々’への戦いとか、さらには人間の理性や道徳とかいったものを放棄してしまいさえすれば、そのキャラクターは「黄昏の天使」蘭子を崇拝し、愛するという素晴らしい時間を体験できるようになります。たとえそれが一瞬のことであれ、自分の全存在を賭けて蘭子に仕えるということは、まさに他に比類することもできないほどの至高の快楽、恍惚そして幸福なのです。

キーパーも、もしも探索者たちの中でこの誘惑に負け、「外なる神々」の信仰へと宗旨変えをしたいという者が現れたのであれば、その希望をかなえてやってあげればよいでしょう(当然、ＳＡＮ値は0になります)。考えようによっては、探索者として限られた生涯をひどい危険に満ちた戦いの日々で過ごすよりも、その方がずっと本人のためになるかもしれないのですから。

彼女が自分の魔術名に「フェニックス」という名を採用した理由については、くどくど説明する必要もないでしょう。要するに、「フェニックス」には、「人間の世界の破滅後、その焦土に君臨する新支配者」という意味にと、そしてもうひとつ「炎の中で母(由美)の胎内から生まれた者」という意味がとがあるのです。

蘭子は決して冷酷でも残忍でもありません。自分を育て上げてくれた稲田　修や、近しい部下の何人かには、彼女は常に惜しみない愛情を注いでいます。けれども、相手がたとえこの世でもっとも愛している人間であれ、自分の神聖な義務をまっとうするためにはどうしても必要というのであれば、彼女は何のためらいもなく、また臆することもなく、その人間を自らの手で殺すでしょう。蘭子の超人の心は、愛することと殺すこととを何の矛盾もなく、また共に完全無欠に、やってのけることができるのです。

蘭子は、自分の生来の力に飽き足らず、ついに「外なる神々」自身の力を授かることによって、人と神との間に立つ存在、「黄昏の天使」になろうと計画しました。

これを実行するために、彼女は基本的には『ネクロノミコン』に記してある方法、つまり叔父である拝　幻一郎がやろうとしたのと同じ方法を取りました。すなわち、小神1体を召喚して、その身体と魂とを食らい、自らのうちに取りこんで同化させてしまうことです。幻一郎はたかが星の精の力すらも得ることができなかったのですが、蘭子の力は彼とはケタはずれのものがありました。

十分な準備を整えた後、いよいよ1990年10月の満月の夜に、蘭子は1体の小神を目の前に召喚しました。そして、それから3日間にも渡る危険な儀式の末に、彼女はついにこの神(小さいながら、神の一員には違いありません)の身体と魂とを自分の胎内に取りこんでしまうことに成功したのです。

しかし、この「受胎」した神の力が完全に彼女の血肉と化すまでには、満月の夜が10回、つまり十月十日に渡る時間がかかり、その間は彼女はずっと深い眠りについていなければならないのです。ただ、「月的(ルナティック)な力」が最大となるそれぞれの満月の夜を挟んだ3日間だけは、目を覚まして自由に行動することができます。

10回目の満月の夜に至ると、「受胎」した小神の力は完全に蘭子と同一化したことになり、以後は彼女は眠る必要もなく、何の束縛を受けることもなしに行動することができるようになります。ここに『ネクロノミコン』の予言は成就されて、神を食らいし者「黄昏の天使」が誕生することになるわけです。

蘭子の年齢は1990年現在で43歳ですが、彼女は年を取ることがありません。また、ヤサカニノマガタマの魔力によって、いつでも好きな年齢の姿に変身することが可能です。普段の彼女は、22歳当時の姿を好んで取っています。

彼女の存在の半分は‘外なる神々’自身ですから、さすがのアマノムラクモッノツルギも、真に拝一族の血を引く者(由理または優子)が構えているのでないかぎり、彼女の固有の魔力はおろか、魔術すらも封じることはできません。

神を食らいし者「黄昏の天使」として、蘭子は以下のような固有の魔力を有しています。

(1)：1体につきわずか1ポイントずつのMPを消費することによって、‘忌まわしき狩人’、‘異形の神々の従者’、またはシャンタク鳥を召喚し、ただちに従属させることができます。
(2)：1ポイントのMPを消費させるごとに、被ったダメージを2ポイントずつ回復させることができます。
(3)：1日に1ポイントの割合で、消費したPOW値が回復してゆきます。ただし、150ポイントより多くはなりません。

しかし蘭子とも言えども、ダメージを被ってHPが0に減少してしまったら、死亡します。

夕泊蘭子
STR 15 CON 40 SIZ 13 INT 22 POW 150
DEX 30 APP 22 EDU 40 SAN 0 HP 27

ダメージ・ボーナス：＋1D4
技能：言いくるめ 100%、応急手当 40%、オカルト 100%、泳ぎ 100%、回避 100%、化学 60%、隠れる 95%、歌唱 80%、機械修理 40%、聞き耳 95%、クトゥルフ神話 100%、経理 35%、航空機操縦 80%、考古学 95%、語学 50%、コンピュータ・ソフトウェア 100%、コンピュータ・ハードウェア 100%、自動車運転 80%、忍び歩き 95%、ジャンプ 100%、植物学 30%、診断 80%、心理学 100%、人類学 90%、治療 80%、電気修理 80%、天文学 70%、登はん 100%、動物学 30%、討論 100%、毒物 25%、図書館 95%、投げ 100%、目星 70%、薬学 80%、雄弁 100%、歴史 100%
言語：日本語読み書き 100%、日本語会話 100%、古文読み書き 95%、古代出雲文字読み書き 100%、英語読み書き 95%、英語会話 95%、ドイツ語読み書き 90%、ドイツ語会話 90%、スペイン語読み書き 80%、スペイン語会話 80%、中国語読み書き 90%、中国語会話 70%、フランス語読み書き 80%、フランス語会話 75%、ラテン語読み書き 80%、ラテン語会話 45%、古代ギリシア語読み書き 75%、古代ギリシア語会話 40%、ヒンドゥー語読み書き 80%、ヒンドゥー語会話 45%、サンスクリット語読み書き 80%
戦闘技能：殴る 100%、蹴る 100%、締める 100%、マーシャル・アーツ 70%、拳銃 80＋基本値、ライフル 80＋基本値、日本刀 90%、弓 90%、ナイフ 90%、棍棒 90%
呪文：“クトゥルフの呼び声”に登場するすべての呪文、加えてヨグ＝ソトースのこぶし、クトゥルフのわしづかみ、ニョグタのわしづかみ、被害をそらす、肉体の保護、スレイマンの塵、ズカウバの香、似姿の利用、ゴルゴロスのボディ・ワープ、死の呪文、マインドブラスト、門の発見、精神力吸収、送り歌、返し歌、催眠術、魅惑、八雷神呪、輪廻転生、消去、空中浮遊、カガミのひらき、カガミのしずめ、タマのひらき、タマのしずめ、ツルギのひらき、ツルギのしずめ
SAN：蘭子の前に立った者は、見る者の心を根底より狂わし、破壊しかねないほどのその人間離れした美貌と威厳に打たれたことにより、ただちにSANロールを行なわねばなりません。これに失敗した者は1D6ポイントのSAN値を失い、成功した者も1ポイントのSAN値を失います。

X．年表：

前20000年頃：日本海溝の‘古きものども’の都市が、ショゴスの反乱によって滅ぼされる
前7000年頃：‘古きものども’の生き残り、出雲の人間たちに自分らの遺伝子を与える。神器の創造、「ヤマタノヲロチ」の制御、古代出雲王朝の建設。
前1000年頃：「ヲロチ」の暴走。古代出雲王朝の滅亡。タケミナカタの死。アマノムラクモノツルギがふたつに折れる。
157年：アマノムラクモノツルギの柄の方の半分が、出雲国より崇神天皇に神宝として献上される。
573年：物部那加世の娘、瑠璃音が生まれる。
587年：蘇我氏によって物部氏が滅ぼされる。那加世以下の生き残りの物部一族は、アマノムラクモノツルギの柄の方の半分を携えて遠閉伊(遠野)の地に逃れる。
589年：物部瑠璃音、一族を救うために人柱となるが、神の巫女として不死の生命を授かる。
1657年：アン・シャトレーヌ、フランスで‘S∴T∴’を創設。
1905年：夕泊麗子、夕泊子爵家の子供として生まれる。
1923年：「神の有る国」が出版される。
1925年：‘S∴T∴’、ルルイエで大敗北を喫す。アン・シャトレーヌ、カール・スタンフォード以下の最高幹部たちは全滅。
1928年：夕泊麗子子爵夫人、拝 修理と結婚する。
1930年：拝 修理と麗子の娘、由美が生まれる。
1939年：島根県で、子供の行方不明事件が頻発し始める。1947年までに、蒸発した子供の数は47人にも及んだ。
1942年：拝(夕泊)麗子、事実上‘S∴T∴’より脱退する。
1946年：拝 由美、兄の天二郎の子供をみごもる。
1947年：山岸君太郎ら5人の青年による拝村焼き打ち。拝一族の壊滅。由美の娘、蘭子が生まれる。青年たちの1人、稲田 修は蘭子を連れて姿を隠す。
1948年：拝 幻一郎が復員する。屋敷の焼け跡よりヤタノカガミを捜し出した幻一郎は、そのまま拝村を去り、再び帰らない。
1952年：稲田 修、蘭子と共に拝村に戻り、以後はここで暮らす。
1955年：拝村、廃村となる。
1963年：拝 幻一郎の長女、由理が生まれる。
1965年：夕泊蘭子、18歳を迎える。蘭子は稲田を殺害して日本を離れ、‘S∴T∴’に加入する。由理の母雪絵、夫の幻一郎のもとを逃げ出す。
1966年：雪絵、幻一郎の次女優子を生む。
1972年：拝村で「風」のシムーンが生まれる。
1975年：夕泊蘭子、『銀の黄昏』を著す。
1982年：夕泊蘭子、‘S∴T∴’のために司令船‘ダーク・エンジェル’の建造を開始する。同船は翌年に竣工。
1983年：夕泊蘭子、‘S∴T∴’を裏切る。‘ダーク・エンジェル’を奪って同志と共に南米を脱出。日本に到着した蘭子は、‘G∴O∴T∴(東方薄暮騎士団)’を結成、さらに‘ダーク・エンジェル’を‘サン＝ジュスト’と改名する。
1986年：拝 幻一郎、山梨の実験室でヤタノカガミを使って星の精を召喚することに成功。
1987年：拝 幻一郎、勝浦のホテル「ブラック・プリンス」を買い取り、ここを星の精のエサ用の人間集めの施設に改造する。

XI．暦：

より「リアリティ」に基づいてプレイを進めたいというキーパーのために、1989年から1991年にかけての、新月の日(月齢0.0)と満月の日(15.0)を以下に列記しておきます。この表を各シナリオの“シナリオ開始時”その他の資料とつき合わせれば、どのようなスケジュールに従って物語を進行させていけばよいのかは、容易にわかるでしょう。

	新月(神器は使用不能)	満月(蘭子の活動はこの前後3日間)
1989年	1月8日	1月23日
	2月7日	2月22日
	3月8日	3月23日
	4月6日	4月21日
	5月6日	5月21日
	6月4日	6月19日
	7月4日	7月19日
	8月2日	8月17日
	8月31日	9月15日
	9月30日	10月15日
	10月28日	11月12日
	11月27日	12月12日
	12月30日	
1990年		1月14日
	1月29日	2月13日
	2月27日	3月14日
	3月29日	4月13日
	4月27日	5月12日(シナリオIIの2週間前)
	5月26日	6月10日
	6月24日	7月9日
	7月24日	8月8日
	8月23日	9月7日
	9月22日	10月6日(蘭子の「受胎」)
	10月21日	11月5日(シナリオIII)
	11月20日(シナリオIV？)	12月5日
1991年		1月3日
	1月18日	2月2日
	2月17日	3月4日
	3月18日	4月2日
	4月17日	5月2日
	5月16日	6月1日(シナリオVIの第4部)
	6月15日	6月30日
	7月14日	7月29日(シナリオVIII)
	8月13日	8月28日
	9月11日	9月26日
	10月11日	10月26日
	11月9日	11月24日
	12月9日	12月24日

オーサーズ・ノート：

あとがきに代えて、各シナリオについて押さえておくべきポイントのようなものを書き出してみることにします。

“真紅の戦慄”：ホテルとかモーテルとか言えば、すぐ『サイコ』かと思うでしょうが、このシナリオの少なくとも半分は、19世紀の末に実際に起こった「拷問医師事件」と呼ばれる事件に取材したものです。この事件の主役はH.H.ホームズという名のハンサムな殺人鬼で、彼はシカゴに「ホームズの城」とあだ名された豪華なホテルを建てて、ここに宿泊した客のうち実に27人を、1891年から1895年にかけて惨殺していました。このホテルの構造たるやまさに‘ブラック・プリンス’と同じで、鉄格子の付いた窓、遠隔操作で開閉できるガス栓、外科手術道具や拷問具、強酸の桶などが揃えられた地下室、そしてその地下室に客の身体を送りこむためのシュート……といったものが「完備」していました。

しかしこの稀代の「拷問医師」ホームズも、ホテルの設計者である天才建築家ピッツエルを殺害して保険金を搾取しようとしたをきっかけにあっけなく逮捕、犯行の全てが露見して、1896年に絞首刑に処せられました。ホームズは、「切り裂きジャック」や「斧男」、あるいは「殺人狂ベンダー一族」などと並んで、もっともクトゥルフ神話的な殺人者と言えるでしょう。

ちなみに、立花　雄は典型的な「竹宮恵子風」美少年です(セルジュとか……)。そういうイメージでもって、表現してやってください。

“ブルーシャドウ”：一見するとストーリー性が強いように見えますが、実のところ非常に自由度の高いシナリオです。シナリオIに比べればキーパーの苦労は格段に増大するとは思いますが、謎やストーリーのバランスが割合に良いので、プレイがだらける心配はないでしょう(作者がもっとも気に入っているシナリオでもあります)。

また、このキャンペーンではNPCがプレイの雰囲気、あるいはストーリーそのものに関わる度合いがとても大きいので、キーパーは彼らの扱い方をこのシナリオで練習してみるのもよいかもしれません。

ちなみに由理と優子の姉妹についてですが、由理には特にモデルはいません(あのマジメさは、シモーヌ・ヴェイユだという話も……)。しかし優子の方は、一応は『めぞん一刻』の音無響子だと考えていただければよいでしょう。

“銀色の仮面”：これは長さの割りに簡単なシナリオです。完全な時系列型(定められた順番に従って事件が起きてゆく)のシナリオなので、キーパーも苦労しないで済むでしょう。プレイの進行が楽になる分、キーパーは描写や演技などに凝ってみてください(オーロラの変態性を迫真の演技で表現できるようになれば、完璧です)。

また、高見沢　葵は、プレイヤーたちに(探索者たちにではありませんよ)さえ親近感や愛情を感じさせる女性、強さの中にとんでもないもろさを合わせ持つ「けなげな」女性として演じてみてください。そうすれば、彼女の惨殺死体が見つかった時の物語の盛り上がり様も違うというものです。光は、闇をきわだたせるためにのみ、存在しているのですから。

“白夜館”：猟奇犯罪史に詳しい方なら説明するまでもなく、このシナリオは悪魔主義者チャールズ・マンソンと彼の「ファミリー」とによる、女優シャロン・テート惨殺事件(1969年)に取材しています。少し違う点は、白夜館を襲った悪魔主義者は、実在のマンソンよりも教養が深く、一応

秩序立った「宗教」を持っていたというところでしょう。

シナリオ中に続々と登場する(であろう)「死体」は、映画『死霊のはらわた』で暴れ回ったのと同じ、世間一般のゾンビよりも遙かにたちの悪い存在です。また、『ネクロノミコン』のヘブライ語版である『ナチュラン・デモント』も、この映画によって始めて衆目に触れたのでした。

ちなみに作者は、こういうロッジでゆったりと暮らしたいと常日頃から思っています。この白夜館は、言ってみれば自分自身のために設計したようなものです(とは言うものの、桐生氏のモデルはわたしではありません)。

“レイディ・ロンリー・ヴァイオレット”：はっきり言って、キーパーがすさまじい苦労を背負うことになるシナリオです。ストーリーの自由度が大きいのはもちろんのこと、キーパーはそれぞれが勝手な行動を取る白木、コロナ、瑠璃音、そして探索者たちの計４つの集団を同時に動かし、対応してゆかねばならないのですから。ここにさらに‘Ｓ∴Ｔ∴’の一派でも放りこんでやれば、物語はめでたく５つどもえになるわけですが、これはさすがにお勧めできません。

「紫の乙女」瑠璃音自身はまったくの創作ですが、実際に、守屋の子供である那加世に率いられた物部一族の生き残りが、東北の地に落ちのびていったという伝説は確かに存在します。しかしこの伝説によると、物部一族が新天地として定めたのは遠野ではなく、秋田平野ということになっていますが。

それからもうひとつ。鳴神村に住みついてしまった変人のオカルト研究家、栗栖繁治には、実在する有名な人物のモデルがあります。さて、誰だか分かるでしょうか。

“ブラックソング”：キャンペーン中最長のシナリオですが、(親切な)４部構成になっているので、キーパーはさほど苦労することもないでしょう。

稲田貴耶クンは、「竹宮恵子風」美少年ではなくて、あくまでも「雨宮じゅん風」美少年ですから、そこのところの表現を間違わないようにしてください。

蛇足ながら、「シムーン」には「アラビアの砂漠に吹く砂嵐」という意味があります。

第３部は、まるっきり戦争映画的雰囲気でプレイしてしまってかまいません(『デルタ・フォース』とか)。扱うＮＰＣの数が多いように感じられる時は、キーパーは好き勝手に描写を省略したり、あるいは戦闘の手順を抽象化したりしてみてください。そしてショゴスの出現と共に、また雰囲気をガラリとブラックな味に戻してください。

第４部では、いよいよ夕泊蘭子自らが姿を現します。せっかく蘭子は色々とワザを持っているのに、それを全部使わないのはもったいない、という人は、シナリオに書いてあるのよりも少々派手なデモンストレーションをこの場でやらかせばよいでしょう。

また霧島警部は、単に《消去》呪文の恐ろしさを探索者たちに見せつけるために犠牲にしたようなものですから、他に「その他大勢の」ＮＰＣが使えるのであれば、あえて彼を廃人にする必要もありません。

“緑の死都の守護者”：洞穴探検シナリオです。と言ってもファンタジーＲＰＧの場合と違って、うまくいけば探索者たちは洞穴内でただの１度も戦いを交えることなく、神剣を手に地上に脱出することができるでしょう(ショゴスに正面から立ち向かおうなどとする無謀者がいたら、キーパーは笑って彼または彼女を送り出してやってください)。

八剣神社は古文書の宝庫ですから、探索者たちに時間の余裕がある場合などは、気のきいたキーパーは、ここの書庫にもう少し面白いものをしまっておくことにしてもよいでしょう(『ネクロノミコン』の日本語版だとか……無論、国書刊行会のあれではありません)。

また、万が一プレイがだらけそうになった場合などは、「ＵＦＯおじさん」に「ベントラー、ベントラー」をやらせてＵＦＯの大群を諏訪の空に呼び出すのもいいかもしれません(収拾がつかなくなると困りますけど……)。

“黄昏の鼓動”：最終シナリオです。筋書どおりに行けば、探索者たちはそんなに被害を被ることもなく、夕泊蘭子を撃破することができるでしょう。何しろクライマックスですから、キーパーとしてもプレイヤーたちに多少はサービスするつもりで、少々の傍若無人な振る舞いにはまあ目をつむってあげて、気持ちよくラストを迎えられるようにして努力してあげましょう(もちろん、必ずしもそうしなければならないのではありませんが)。

スフィンクスは本当はもっと重要な人物であるはずなんですが、ＲＰＧという形式ゆえに(探索者たちの目を通してのみ描かれる)、最後にちょこっと出るだけの地味なＮＰＣになってしまいました。かわいそうに思う人は、何とかしてあげてみてください。

見てわかるとおり、由理は蘭子のアンチテーゼ的な存在です。しかし彼女らの基本的な性格といったものは、実はほとんど同一です。由理が蘭子のような境遇に育っていれば蘭子になったかもしれず、また逆に蘭子が由理の境遇に育っていれば由理になったかもしれないのです。事実、由理は妹の優子よりも、むしろイトコである蘭子の方に似通っています(顔の話ではありませんよ)。

また、最後は両者共に精神的存在(俗に言う魂)となって肉体を捨てますが、その「原動力」となるのが由理の場合は強い愛情という形而上的かつグローバルな力で、対して蘭子の場合は魔術という形而下的かつインデペンデントな力であるという点でも、彼女らはまったく正反対な道を貫いているわけです。

キーパーは、この２人が互いの鏡的な存在であるということを十分に承知した上で、彼女らの描写をしてみてください。

さて、夕泊蘭子はしぶとくも生き伸び、どんな形でかはわからないまでも必ずや続編にも姿を現すでしょう。

片桐由理の物語は、また別の機会に、別の形で書いてみたいと思っています。

では、今日のあなたの行く方に、とんでもない大冒険が待ち受けていますように!!

白夜館主人　　有坂　純

あとがき

期待にたがわず、RPGのメッカ、アメリカに十分通用する力作キャンペーンシナリオを、有坂氏が出してくれた。彼はこのキャンペーンシナリオを作成するために遠野や諏訪まで取材に出かけていった。有坂氏がこの“黄昏の天使”にかける情熱の並々ならぬことがうかがい知れる。

彼がこのキャンペーンシナリオで素材にしている「日本神話」は、実に非常にファンタジー・ロールプレイング・ゲームに適した素材である。そこにおいては、古代神話の様々なモチーフが、未だ統一を欠いたまま散在しているのであり、これは逆に、いくらでもファンタジックな空想のできる余地を、「日本神話」に与えているのである。

今回のキャンペーンシナリオにおいては、中でも「出雲」の地が非常に大きな位置を占めているわけであるが、元来、この地が、いわゆる「記紀」に言うところの「外なる地、荒ぶる神のおます地」としての性格付けを与えられている所に、有坂氏は大きな興味を持ったのであろう。——まさに「出雲」は、クトゥルフ神話にピッタリの性格付けが与えられているではないか。旧来より、中央からの古代出雲イメージは「外なる国」、「辺境の国」、「荒ぶる神の国」、「死者の国」、「忌まわしき国」へと連なっていったことが指摘されている。

有坂氏は、こうした伝統的モチーフに、現代的な（マンガ・アニメ的な？）ノリをゴタマゼにして、いかにも若い人のノリに合わせたシナリオを創りあげた。内容は重く、かなりハードなのに、なかなかこのあたりはプレイヤーのことも考えた心憎い配慮である。彼のシナリオでの女性キャラの扱いぶりや、美少年の登場、SSなど、彼を良く知る私などは思わず笑ってしまう点もあるのだが、ハチャメチャ、ノリの軽いシナリオでないことは、このシナリオを読み終えた諸氏にわざわざ説明する必要もないだろう。——とくかく、今後の彼の活躍が楽しみである。

——門倉直人

NPCリスト

シナリオⅥ「ブラックソング」:

47. 稲田貴耶(「風」のシムーン)：音楽学校に通う美少年(実は‘G.∴O.∴T.∴’の3戦士のひとりで地虫衆の長)。
48. 菅原五十吉：稲田　修と夕泊蘭子に仕えていた老人。拝村に住む。
49. イクリプス：‘G.∴O.∴T.∴’の司令船、‘サン＝ジュスト’の船長。
50. アルベルト・ケンプ SS 少佐：‘沈黙部隊’指揮官。
51. ビクトル・アンジェロ SS 曹長：‘沈黙部隊’小隊下士官。
52. 夕泊蘭子：‘G.∴O.∴T.∴’の最高指導者。「黄昏の天使」。拝一族。

シナリオⅦ「緑の死都の守護者」:

53. 永井富士郎：諏訪湖在住の素人古代史家。UFO研究家。
54. ヤサカトメノミコト：古代出雲王朝の神官。現在は亡霊。拝一族。

シナリオⅧ「黄昏の鼓動」:

55. スフィンクス：‘G.∴O.∴T.∴’の魔術／科学研究担当の幹部。

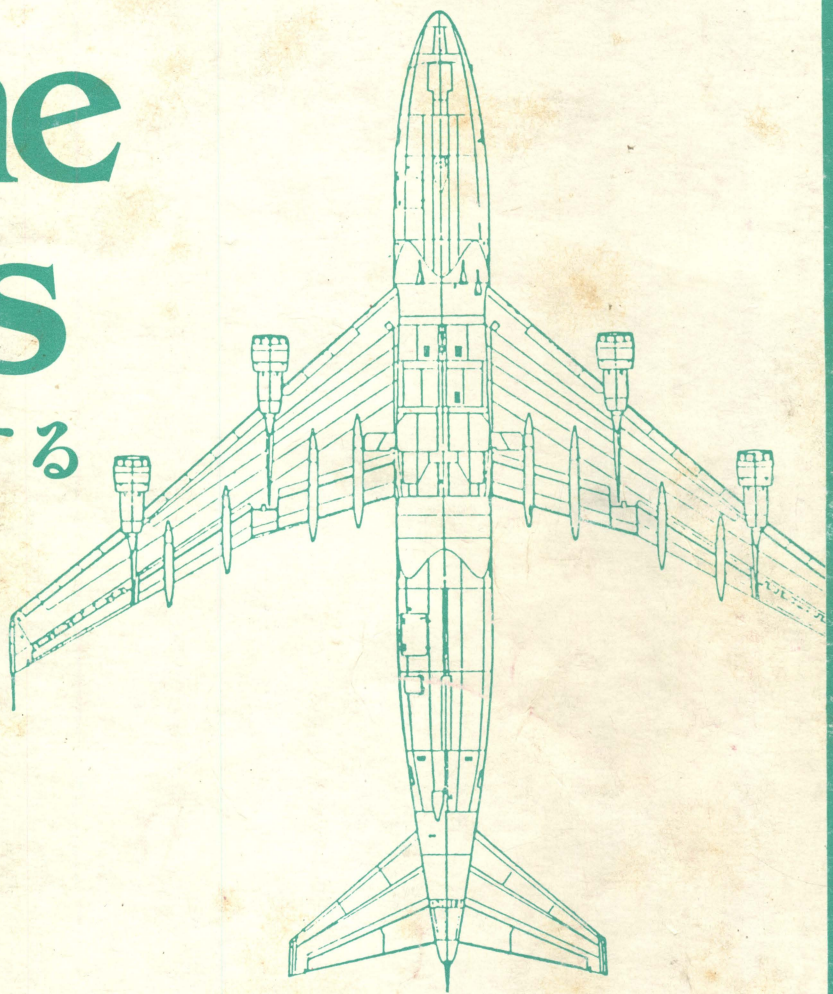
Production Credits

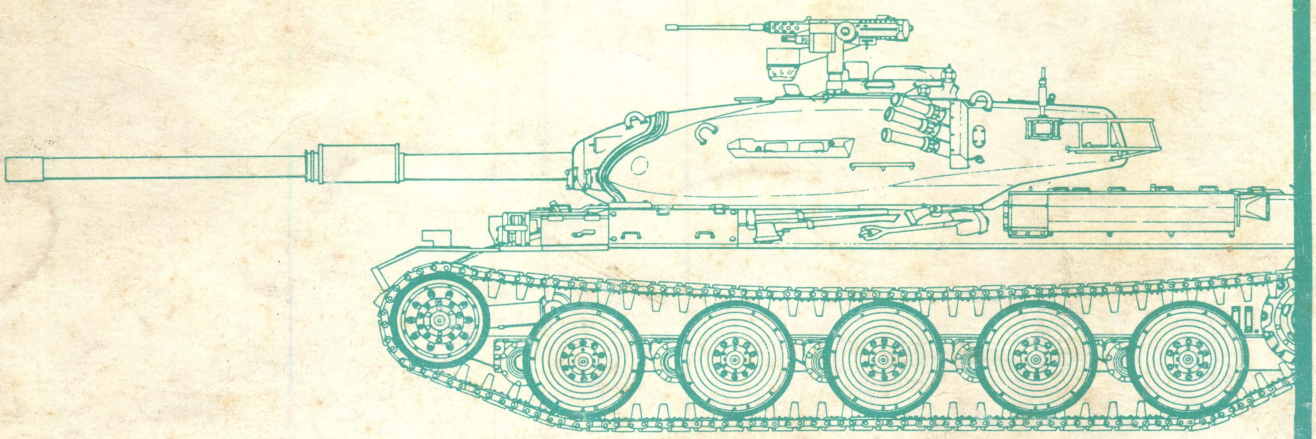
Production and Editing : Toshihiro Takeda
Box Artwork : Rieko Tsuiki
Type Setting & Layout : Yamada Photo Process
The Twilight Angel is produced in agreement with Chaosium Inc.in U.S.A.
***Call of Cthulhu* is trademake of Chaosium Inc.All Rights Reserved.**
First Printing 1988
禁無断複写転載

＊乱丁・落丁などの不良品がございましたら、現物を直接お送りください。お取り替え致します。〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷5-26-5　㈱ホビージャパン

A Sourcebook for the 1980s

1980年代に関する資料集





1980年代の資料集

Design：有坂　純
with 山本　史生（Ⅳ，Ⅴ）

目　次

Ⅰ：武器マニュアル1988.....2
Ⅱ：技能.....20
Ⅲ：職業.....22
Ⅳ：価格および現金.....26
Ⅴ：旅行.....27
Ⅵ：感覚を失ったキャラクター.....30
1980年代用キャラクターシート.....32

Ⅰ.武器マニュアル1988

“クトゥルフの呼び声”がもともとの舞台としていた時代、1920年代と、このモジュールが扱う1980～90年代という時代とで目について大きく変わったというものは数々ありますが、ゲーム・システムという限られた視野から考えれば、それはまず「武器」という問題でしょう。

ＮＢＣ兵器、すなわち核・生物・化学兵器といったものの出現や急激な発達は言うまでもなく、それらよりも遙かに一般的である小火器の類いに話を限っただけでも、アサルト・ライフル、マシン・ピストル、またはグレネード・ランチャーなど、1920年代には考えられなかったような様々なアイテムが続出しています。

この項では、そのような新しい武器とその使用法をゲームに加えるとともに、“クトゥルフの呼び声”のもともとの武器に関するルールをも、少々リヴァイズドした上でお届けすることにします。

戦闘技能の記入法：

たとえ同じ種類の武器であっても、製品によってその基本命中率が異なるというものが結構あります。そこで、キャラクターが愛用する武器を変えたり、複数の(同じ種類の)武器を同時に持つ時などに便利なように、キャラクター・シートに記入する戦闘技能は、〈キャラクター自身の技能＋その武器の基本技能〉というようにすれば便利でしょう。

例えば、技能の成功率を振り分ける際にＩＮＴ５ポイント分を当てて〈拳銃〉技能に＋25％を得たキャラクターが、基本命中率30％を有する拳銃を持っているのであれば、キャラクターがその拳銃によって得る戦闘技能は〈25＋30〉というふうにキャラクター・シートに書き込めばよいわけです。

ただし、シナリオが終わった時点で技能が成長したかどうかをチェックする際は、言うまでもなくその冒険で使用した武器による戦闘技能の成功率(先の例で言えば55％)を用います。

銃器：

銃器のルール、特に発射速度に関するルールは全面的に改訂します。ここでは、『ディファレント・ワールド』誌第10号においてディック・ウェイジネット氏が発案した“発射率”を用いたシステムを採用することにします。

銃器の性能からは今までの“ラウンドあたりの射撃回数”の欄が除かれて、代わりに“発射率(ＲＯＦ)”というデータがおのおの追加されます。各戦闘ラウンドにおいて、銃器を使うキャラクターは第１発目の射撃をまず自分のＤＥＸ値の番に行ないます(もちろん、敵の全員が近接戦用武器で立ち向かってくる場合には、戦闘ラウンドの最初にまず第１発目を発射しますが)。そして、第２発目の射撃は自分のＤＥＸ値からその銃器のＲＯＦ値を引いた番に行ない、第３発目の射撃は自分のＤＥＸ値からその銃器のＲＯＦの２倍を引いた番に行ない……というように、本来のＤＥＸ値の番を最初に、その後は使用している銃器のＲＯＦ値ごとの番に射撃が実行されるわけです。

例えば、ＲＯＦ値が４である９㎜ オートマチック拳銃を、ＤＥＸ値が14であるキャラクターが使うような場合は、戦闘ラウンドごとにＤＥＸ値の順番14、10、６、２にそれぞれ射撃を行なえることになります。

このモジュールでは距離の単位を原則的にメートル法にとるために、零距離の定義も少々言い換えねばなりません。零距離射撃とは、そのキャラクターのＤＥＸ÷３ｍ(端数は切り捨て)の距離以内で実行される射撃であると考えます。

人間が走る程度の速さ(１ラウンドに６ｍ)で移動している目標を銃器で射撃する場合は、その命中率は通常より25％低下するものとします。ただし、目標が射撃を行なうキャラクターに対して一直線に近づいてきているか、目標が零距離内にいるような場合には、この修正は加えません。

拳銃：

オートマチック拳銃の全弾(２発ではありません)を再装填するのにはまる１戦闘ラウンドを要します。ただし、.30口径オートマチック拳銃だけは、再装填にまる２戦闘ラウンドを必要とします。

リボルバー拳銃の全弾を再装填するのにはまる２戦闘ラウンドを要します。しかし、その拳銃用のスピード・ローダー(すべての弾丸をシリンダーに同時に込めるための器具)を使用すれば、再装填はオートマチック拳銃と同じくまる１戦闘ラウンドで行なえます。ただし、スピード・ローダーを使いこなすことのできるのは、その拳銃の射撃技能が少なくとも60％以上のキャラクターに限るものとします。

緊急の際には、キャラクターは拳銃に弾丸をただ１発装填して、自分の本来の２発目の射撃の番(ＤＥＸ値からＲＯＦ値を引いた番)にそれを射撃することができます。

敵の射撃が自分に命中するか、または近接戦用武器で攻撃を受けた(命中しなくても)ラウンドには、キャラクターは再装填を行なうことができません。

射撃の際に、性能表の“故障”の数値以上の目が出てしまったら、その拳銃はジャミングを起こしたことになります。ジャミングを修理するためには、〈機械修理〉に成功してかつ１Ｄ６ラウンドの時間をかけることが必要です。〈機械修理〉ロールは何度でも試みることができます。しかし、〈機械修理〉を試みて96～00の目が出てしまったら、その拳銃は完全に壊れてしまって、２度と使いものにならなくなります。

オートマチック拳銃は、弾倉の中の本来の弾丸に加えて、薬室の中にもう１発をあらかじめ装填しておくことができます。ただし、一部の９㎜ オートマチック拳銃を除いて、この方法をとると、その銃には常に暴発の危険性がつきまとっていることになります。

.25口径オートマチック拳銃

弾丸：.25 ACP

例：コルト・ポケット、ベレッタ Ｍ950、FN ブローニング・ベイビー、ユニーク・ミクロス

民間用の拳銃で、主に女性の護身用武器として使われます。銃としての威力は小さいのですが、きわめて軽量かつ小型(カセット・テープほどの大きさです)なので、ポケットやハンドバッグの中にも簡単に収まってしまい、隠し持つにはすこぶる便利です。あまりに小型なので、国によっては一般への販売が規制されています。

.22口径リボルバー拳銃

弾丸：.22 LR

例：ルガーSS、コルト・フロンティア・スカウト、マニューリン MR 22

民間用の拳銃で、主に射撃競技や訓練などに広く用いられています。命中精度は高いのですが、実用性はあまりありません。銃の所持が認められている国ならば、簡単に手に入れることができます。大きさは結構あり、持ち歩くにはあまり適していません。

.22口径オートマチック拳銃

弾丸：.22 LR

例：SIG SP 47、ワルサー PP スポーツ、S&W Ｍ41、ルガー・マー

クII、ベレッタ M 89 など多数

民間用および軍用の拳銃で、リボルバーと同じく射撃競技と射撃訓練とに使用されています。いずれにしても、実戦向きの武器ではありません。これも結構大きく、隠し持つことは以外に困難でしょう。

.32 口径オートマチック拳銃

弾丸：.32 ACP

例：ワルサー PP、ワルサー PPK、モーゼル HSc

民間用のベストセラー拳銃で、市民の護身用武器としては最も優れたもののひとつと言えましょう。軽量で小型(文庫本よりちょっと大きい程度くらいです)なので、上着の下などにゆうゆうと隠し持つことができます。かつてはドイツなどで警察用として使用されていましたが、威力に劣ることから、現在では 9 ㎜または.38 口径のオートマチック拳銃に取って代わられています。

.30 口径オートマチック拳銃

弾丸：.30 モーゼル

例：モーゼル・ミリタリー

第 1 次大戦前後に広く世界中で用いられた軍用の大型拳銃。第 2 次大戦前後にも中国軍や、中国人ゲリラ(便衣隊)、馬賊などが装備していました。現在ではもちろん骨董品となり、正式装備している国もありませんが、日本を舞台にしたシナリオでは(昔の因縁がらみで)結構出番もあるでしょう。大型なので(このルールブックほどの大きさがあります)、とても身体に隠し持つことはできません。

8 ㎜ オートマチック拳銃

弾丸：8 ㎜南部

例：南部 14 年式

第 2 次大戦中の、旧日本陸軍の制式拳銃です。大きさはハード・カバーの書籍よりひと回り大きい程度です。現在ではどこでも使われていませんが、.30 口径オートマチックと同じく、この拳銃も日本を舞台にしたシナリオで使うことができるでしょう。また、実用化が 1925 年なので、1920 年代を舞台としたシナリオでも(現用銃として)登場させられます。

.38 口径リボルバー拳銃

弾丸：.38 スペシャル

例：コルト・ディテクティブ、ニューナンブ M 60、S&W チーフズ・スペシャルなど多数

民間用、および警察用の武器です。アメリカの市警察や日本の警察では、もっぱらこの銃が制式となっています。銃身が短く切りつめられているので、上着の下などに隠して持ち運ぶことができ、また緊急時には素早くホルスターから引き抜くことができます。ために、私服警官や私立探偵の武器として非常にポピュラーです。大きさはハード・カバーの書籍と同じくらいです。

.38 口径オートマチック拳銃

弾丸：.380 ACP、9 ㎜ マカロフ

例：FN コルト・ブローニング、SIG／ザウエル P 230、H&K HK 4、ベレッタ M 86、アストラ・モデル 5000・コンスタブル

民間用、軍用および警察用の拳銃です。第 2 次大戦以前にはかなり広く用いられ、満州などでも護身用としてよく見かけられました。大きさは新書サイズの書籍くらいです。現在では、西ヨーロッパの警察のいくつかが制式装備として使用しています。また、ソ連圏の軍や警察が第 2 次大戦後まで使用していた 9 ㎜ オートマチック拳銃(マカロフ)はこのタイプの銃と考えます。.38 口径リボルバー拳銃とは、使用する弾薬が異なることに注意してください。

9 ㎜ オートマチック拳銃

弾丸：9 ㎜ パラベラム

例：ベレッタ M 92、ワルサー P 38、ワルサー P 5、SIG P 210、SIG／ザウエル P 220、FN BDM 9 ㎜、FN ブローニング・ハイパワーなど多数

軍用拳銃。疑いもなく、現代の世界でもっともポピュラーなタイプの銃のひとつです。NATO軍のほとんど、アメリカ軍、そして日本の自衛隊がこれを制式採用としている他、ヨーロッパでは警察用としても広く用いられています。

ために種類も非常に多岐に渡っています。装弾数は通常は 8 ＋ 1 発ですが、最新式の銃の中には 15＋ 1 発を装填できるものや、13＋ 1 発を装填できるものもあります。また、弾倉の 8 発に加えて薬室に 1 発を込めておいても、今までの銃と異なって絶対に暴発を起こさないように設計されている銃もあります。大きさはハード・カバーの書籍よりもひと回り大きい程度なので、こっそり隠し持つことはかなり困難です。

.45 口径リボルバー拳銃

弾丸：.45 ロング・コルト

例：コルト SAA

「西部を征服した銃」と言われるコルト・ピースメーカーがこれです。現在では言うまでもなく旧式銃と化してはいるのですが、いまだにアメリカでは人気が高く、つい最近まで銃も弾丸も設計はほとんどそのままで販売されていました。大きさはこのルールブックよりひと回り小さい程度なので、隠し持つことはまずできません。現在は、アメリカでは特別注文や記念モデル以外では生産されていないものの、イタリアのメーカーがコピーを生産／輸出しています。

.45 口径オートマチック拳銃

弾丸：.45 ACP

例：コルト・ガバメント、コルト・コンバットコマンダー、デトニックス・コスト・マスター、アストラ・モデル A 80

大型軍用拳銃。つい最近までアメリカ軍と日本の自衛隊の制式拳銃だった武器で、アメリカはこの銃によって第 1 次および第 2 次大戦を戦い抜きました。大きさは新書サイズの書籍よりもひと回り大きいくらいです。現在でもなお非常にポピュラーな武器で、アメリカでなら入手するのは簡単です。

.357 口径リボルバー拳銃

弾丸：.357 マグナムおよび.38 スペシャル

例：コルト・パイソン、コルト・オフィシャル・ポリス、コルト・キング・コブラ、ルガー・セキュリティ・シックス、S&W コンバット・マグナム、コルト・トルーパー、アストラ・モデル 357 など多数

9 ㎜ オートマチック拳銃とはまた違う分野で広く使われている警察用の拳銃です。アメリカの州警察、ハイウェイ・パトロールなどの制式装備です。このタイプの拳銃は、原則として強力な.357 口径マグナム弾と通常の.38 口径リボルバー弾との 2 種類の弾丸を使い分けることができます。よって、.38 口径リボルバー弾を発射する場合は“拳銃一覧表”に記載されているうちの上の方の性能を用い、.357 口径マグナム弾を発射する場合には下の方の性能を用いてください。大型ではありますが、隠し持てないことはありません。私服警官や私立探偵用に、銃身の短い携行しやすいタイプも販売されています。

.44口径リボルバー・マグナム拳銃

弾丸：44マグナム

例：ルガー・スーパー・ブラックホーク、ルガー・スーパー・レッドホーク、S＆W M29、アストラ・モデル 44、インターアームス・ヴァージニアン・ドラグーン

民間用、および警察用の大型拳銃。映画「ダーティー・ハリー」で有名になったおかげで、アメリカではかえって犯罪者が使用する例も増えています。実用拳銃としては、ぎりぎりまでの威力を追及した銃です。大きさはこのルールブックほどもあり、隠し持つことは困難でしょう。暴走してくる自動車のエンジンを撃ち抜いて停止させるに十分な威力があるので、アメリカでは州警察やハイウェイ・パトロールが主に使用しています。

.44口径オートマチック・マグナム拳銃

弾丸：.44オートマグ

例：AMT オートマグ 44

.44口径マグナム弾を、オートマチック拳銃でも使用すべく設計されたのがこの銃です(.44マグナムと言っても、リボルバーとオートマチックとでは弾薬が違います)。しかし、威力を追及した結果として、大型(大きさは.44リボルバーと同じくらい)、過重量(重さは、1.7kgにも達します)、かつ複雑すぎるところからの信頼性のなさによって、実用性はほとんどありません。もちろん、制式採用している組織はどこにもありません。隠し持つことは、まずあきらめた方が良いでしょう。すでに、生産は終了しています。

.45口径オートマチック・マグナム拳銃

弾丸：.45ウィンチェスター・マグナム

例：ウィルディ・スーパーマグナム 31、LAR グリズリー・ウィン・マグ

.44オートマグの完全な失敗にも懲りずに設計されたのが、これら.45口径マグナム弾を使用する超強力なオートマチック拳銃です。信頼性は.44マグナムよりも向上していますが、サイズと重さはさほど変わらず、また言うまでもなく射撃時の反動が強烈なことから、実用性の面では大きな問題があります。大きさは.44マグナムとほとんど同じです。

.454口径リボルバー・マグナム拳銃

弾丸：.454カスール・マグナム

例：ノースアメリカン 454 カスール・マグナム

現存するあらゆる拳銃の中でもっとも威力のあるのが、この特製の.454口径マグナム弾を使用する銃です。強力なことは強力で、有効射程距離が長く、リボルバーゆえに信頼性も悪くはないのですが、射撃時の反動がもの凄く、他の大型拳銃と同様、目標に命中させることはなかなか容易なことではありません。レジャー用か、あるいは特殊な用途(怪物退治とかにはうってつけでしょう)の拳銃として用いられています。大きさは.44マグナム以上で、重さは約1.4kgです。

表S－1：拳銃一覧表

名称	装弾数	ROF	ダメージ	基本射程 距離(m)	基本 命中率	再装填	故障	価格(¥)	DP
.25口径オートマチック	6＋1	2	1D3	10	40%	1	98	25,000	4
.22口径リボルバー	6	2	1D4	20	30%	2	99	15,000	10
.22口径オートマチック	10＋1	2	1D4	20	30%	1	98	25,000	6
.32口径オートマチック	7＋1	2	1D6	30	25%	1	97	70,000	10
.30口径オートマチック	10＋1	3	1D6＋2	30	20%	2	96	不定	9
8㎜ オートマチック	8＋1	3	2D3	20	20%	1	96	不定	6
.38口径リボルバー	6	3	1D8	20	20%	2	98	45,000	10
.38口径オートマチック	7＋1	3	1D6＋1	20	25%	1	97	65,000	6
9㎜ オートマチック	8＋1	4	1D8＋1	30	20%	1	98	80,000	6
.45口径リボルバー	6	4	1D10	30	15%	2	96	100,000	10
.45口径オートマチック	7＋1	4	1D10＋1	30	20%	1	97	70,000	8
.357口径リボルバー	6	3	1D8	30	20%	2	99	50,000	10
	6	5	2D6	40	20%	2	99	50,000	10
.44口径リボルバー	6	6	2D8	50	10%	2	96	40,000	12
.44口径オート・マグ	7＋1	6	2D8－1	50	10%	1	90	100,000	9
.45口径オート・マグ	8＋1	6	1D8＋1D10	60	5%	1	93	150,000	9
.454口径リボルバー	5	7	3D6＋1	60	0%	2	94	110,000	12

ライフルとショットガン：

ライフルとショットガンにも、ＲＯＦのルールは拳銃とまったく同じに適用されます。

零距離、ジャミング、移動している目標に対する射撃に関するルールも、全て拳銃のそれと同じであるものと考えます。

単発射撃用のライフルには大きく分けて、レバー・アクション、ボルト・アクション、そしてセミ・オートマチックの２種類がありますが、「ライフル／ショットガン一覧表」に記載されている以外の違いはないものとします。

単発射撃用のショットガンには、連銃身タイプのものと、ポンプ・アクションのものとがあります。うち連銃身ショットガンは、キャラクターの１回の射撃の番に同じ目標に同時に２度の射撃を行なうことができます。ただし、この場合の命中判定は別々になされます。

ショットガンには、“貫通”の能力はありません。命中判定のロールでどのような小さい目が出ても、常に本来の能力そのままのダメージしか与えられません。

距離20ｍ以内で射撃したショットガンが命中したら、目標を中心にした半径1.5ｍ以内にあるすべてのものが、目標と同じようにその命中によるダメージを被ります。この場合は、ダメージを決定するロールは命中したもののそれぞれについて行ないます。

.22口径レバー・アクション・ライフル

例：レミントン・ナイロン 76、エルマ EG１、マーリン・モデル 39Ｍ

.22口径セミ・オートマチック・ライフル

例：レミントン・ナイロン 66、ゲバーム Ｅ１、H&K HK 300

弾丸：.22 ＬＲ

.22口径ライフルの主力はレバー・アクションおよびセミ・オートマチックです。この口径のボルト・アクション・ライフルは、そのほとんどが装弾数がただ１発の競技用ライフルなのです。この口径のライフルの用途は主にレジャー用、狩猟用で、特にセミ・オートマチック・タイプは狩猟用として人気があります。

.30-30口径レバー・アクション・ライフル

弾丸：.30-30

例：モスバーグ・モデル 479 PCA

.30-06口径ボルト・アクション・ライフル

弾丸：.30-06(7.62×63)

例：ベレッタ・モデル 502、サンタバーバラ 1000

大口径狩猟用ライフルの代表的なタイプがこの２つです。全世界で広く民間で使用されており、入手するのは簡単です。口径こそ同じですが、.30-30口径ライフル弾と.30-06口径ライフル弾との間に互換性はありません。

7.62㎜ ボルト・アクション・ライフル

弾丸：.308 ウィンチェスター(7.62×51)

例：ステアー・マンリッヒャー・モデル SSG、パーカーホール Ｍ85、ルガー・モデル 77、ウィンチェスター・モデル 70

7.62㎜ セミ・オートマチック・ライフル

弾丸：.308 ウィンチェスター(7.62×51)

例：スプリングフィールド・アーモリー Ｍ１Ａ、ガリル7.62㎜ セミ・オートマチック・スナイパー

7.62㎜の単発射撃用ライフルは、主に軍用のスナイパー・ライフル(狙撃銃)として使用されています。この用途に用いられる際は、必ず照準ス

表Ｓ－２：ライフル／ショットガン一覧表

名称	装弾数	ＲＯＦ	ダメージ	基本射程 距離(ｍ)	基本 命中率	再装填	故障	価格(¥)	技能	ＤＰ
.22口径レバー・アクション	15	4	１Ｄ６	80	10%	1	98	25,000	〈ライフル〉	9
.22口径セミ・オートマチック	10	2	１Ｄ６	80	10%	1	97	35,000	〈ライフル〉	8
.30-30口径レバー・アクション	6	6	２Ｄ６	100	10%	1	98	30,000	〈ライフル〉	12
.30-06口径ボルト・アクション	5	4	２Ｄ８	100	10%	1	98	60,000	〈ライフル〉	12
7.62㎜ ボルト・アクション	5	4	２Ｄ８＋１	100	10%	1	98	100,000	〈ライフル〉	12
7.62㎜ セミ・オートマチック	20	3	２Ｄ８＋１	100	10%	1	97	150,000	〈ライフル〉	10
7.92㎜ ボルト・アクション	5	5	２Ｄ６＋１	100	10%	1	97	60,000	〈ライフル〉	12
.375口径ボルト・アクション	4	5	２Ｄ８＋４	150	10%	1	98	150,000	〈ライフル〉	12
.44-40口径レバー・アクション	10	6	１Ｄ10＋１	100	10%	1	98	30,000	〈ライフル〉	12
.458口径シングル・ショット	1	－	３Ｄ10＋２	200	5%	1	98	60,000	〈ライフル〉	12
12.7㎜ セミ・オートマチック	11	7	２Ｄ10＋10	500	5%	1	96	260,000	〈ライフル〉	10
12ゲージ・連銃身	2	3	４Ｄ６	10	30%	1	00	25,000	〈ショットガン〉	12
			２Ｄ６	20						
			１Ｄ６	最大50						
12ゲージ・ポンプアクション	7	4	４Ｄ６	10	30%	2	97	45,000	〈ショットガン〉	8
			２Ｄ６	20						
			１Ｄ６	最大50						
12ゲージ・連銃身	2	3	４Ｄ６	5	30%	1	00	20,000	〈ショットガン〉	12
切り詰め			１Ｄ６	最大10						
12ゲージ・ポンプアクション	5	4	４Ｄ６	5	30%	2	98	45,000	〈ショットガン〉	8
切り詰め			１Ｄ６	最大10						

コープが装着されます。民間の大型狩猟用としてもかなりのシェアを占めていますが、この場合には.308口径ライフルと呼ばれます。

.375口径ボルト・アクション・ライフル

弾丸：.375 H&Hマグナム

例：ウィンチェスター・モデル 70 XTR、ステアー・マンリッヒャー・モデル S

これらは.375口径マグナム弾を使用する大口径狩猟用ライフルです。世界中で大物狩りに用いられており、たやすく手に入れることができます。

44-40口径レバー・アクション・ライフル

弾丸：.44-40

例：ロシー・モデル・ピューマ M65、ウィンチェスター M1873

レバー・アクション・ライフルの主流で、古典的な銃です。西部劇の時代には、.44リボルバー拳銃と共に広く使われていました。

.458口径シングル・ショット・ライフル

弾丸：.458 H&Hマグナム

例：ルガー・No.1 シングル・ショット・ライフル

シングル・ショット・ライフルは、文字どおり大口径の弾丸をただ1発のみ装塡できる銃です。破壊的な威力を有する狩猟用ライフルで、主に別な獲物(神話の怪物など？)を狙う場合に用いられます。

12.7㎜ セミ・オートマチック・ライフル

弾丸：12.7×19

例：バレット・ファイヤアームズ・ライトモデル 82.50

アメリカ軍の特殊作戦用として開発された大型スナイパー・ライフルで、個人用の単発ライフルとしてはまさに史上最強です。映画「ロボコップ」では"コブラガン"として登場しました。スナイパー・ライフルと言っても人間を狙撃するための銃ではなく、その目標は(かつての対戦車ライフルのように)敵の車両や航空機、燃料タンク、あるいは銃座や砲座などの「硬い」ものが主です。銃自体の重さがおよそ15㎏にも達し、また射撃の際の反動もかなりのものであることから、腰だめで撃つことはほとんど不可能で、普通は2脚架にすえられるか、少なくとも車両のキューポラや窓枠、あるいは地面などの固定物に銃身を保持して使用されます。照準スコープは標準装備となっています。使用する弾薬はブローニングM2 重機関銃と同じ12.7㎜弾ですが、その用途から、多くの場合炸裂弾あるいはテフロン弾が用いられます。

12ゲージ・連銃身ショットガン

例：ロシー・オーバーランド S・モデル 99

12ゲージ・ポンプアクション・ショットガン

例：H&K HK 502、ベネリ・モデル 121 SL 80、レミントン・モデル870　SPマグナム、イサカ　M37 M&P

弾丸：#12×70

ショットガンは狩猟用としてだけではなく、公安用、警備用のライアット・ガン(暴動鎮圧用銃)および軍用のコンバット・ショットガンとしても広く用いられています。ライアット・ガンの多くは、銃身長が狩猟用ショットガンよりも短いのが特徴ですが、極端に切り詰められているのでないかぎり、これらのものも通常のショットガンとして扱います。"切り詰め"ショットガンの性能を使用せねばならない銃は、銃身長が400㎜より短いものに限ると考えます。

狩猟用ショットガン、ライアット・ガンを含めて、現在の主流はあくまでもポンプアクション・タイプですが、信頼性に優れ、かつ構造が簡単なことから、連銃身タイプをライアット・ガンとして製造しているメーカーもあります。"切り詰め"ショットガンは、原則として民間人には販売されていませんが、自前で銃身をぶった切ってこしらえることは容易でしょう。

自動火器：

改めて言うまでもないことですが、自動火器のほとんどは軍用もしくは公安当局用として使用されています(もちろん、非合法な用途を考えにいれないうえでの話です)。

自動火器の射撃の方法には、2通りあります。このおのおのの射撃方法に応じて、自動火器には通常のＲＯＦと、もうひとつ"ＭＲＦ(最大発射率)"とが用意されています。

自動火器を用いるキャラクターは、戦闘ラウンドが始まる前にその武器を"単発"で射撃するか、それとも"オートマチック"で射撃するかを選ばなければなりません。ただし、"自動火器一覧表"中でＲＯＦが記載されていない武器は、オートマチックによってのみ射撃を行なうことができます。

単発で射撃する場合は、その解決の手順およびルールは、拳銃、ライフル、そしてショットガンのそれとまったく同じであるものとします。つまり、単発射撃用のライフルやショットガンと同じに扱われるわけです。

オートマチックで射撃する場合は、キャラクターはその武器をラウンド中にただ1回だけしか射撃することができません。すなわち、自分の本来のＤＥＸ値の番に、です(敵の全員が近接戦用武器しか持っていない場合には、もちろんラウンドが始まってすぐに)。オートマチックで射撃する自動火器は、そのＭＲＦ以下であれば何発の弾丸でも同時に撃つことができます(しかしもちろん、現在弾倉に残っている弾丸の数を超えて射撃することはできません)。この射撃の命中率は、単発の場合の命中率よりも(発射した弾丸の数－1)×5％だけ増大します。ただし、単発の場合の命中率の2倍を超えることはありません。

オートマチック射撃が命中したら、1Ｄ(弾丸の数)のロールを行なって、実際に何発が命中したのかを決定します。例えば、同時に15発を使用した場合には、1Ｄ15ロールを行なって命中数を決めるわけです。ひとつの目標に同時に複数の弾丸が命中した際は、与えるダメージの決定は弾丸ごとに別々に行ないます。

オートマチック射撃によれば、1回の射撃で複数の目標を同時に狙うことができます。ただしこの場合は、狙った目標の数がひとつ増えるごとに、使用する弾丸1発ずつがまったくの無駄となるものとします。この無駄弾は目標に命中することはありませんが、命中率を決定する際には＋5％として数えられます。

オートマチック射撃による命中判定の際に"貫通"の結果が得られたら、ひとつの目標に命中した弾丸のうちの最初のものだけが、ダメージが2倍になるものとします。それ以外の弾丸は，通常のダメージのみを与えるものとします。

オートマチック射撃を行なったら、そのラウンドにおいて武器のジャミングを起こす可能性は、発射した弾丸3発につき1％ずつ増大します。

自動火器の使用には、マシン・ピストルには〈拳銃〉技能、サブマシンガンには〈サブマシンガン〉技能、アサルトライフルには〈ライフル〉技能、オートマチック・ショットガンには〈ショットガン〉技能、そして機関銃には〈機関銃〉技能がそれぞれ必要であるものとします。

原則として、オートマチック・ショットガンを除く自動火器は、民間人には販売されていません。サブマシンガンやアサルト・ライフルなど

は民間向けに手を加えられたタイプが製造されていますが、これらはオートマチック射撃を行なうことができません。

機関銃のＭＲＦと基本射程距離、それに基本命中率には、それぞれ２とおりの数値が用意されています。これらの武器を、３脚架の上にしっかりと設置して２人がかりで射撃する場合には、斜線の左側の数値を用います。３脚架を用いず、２脚架を用いたり窓のへりなどに武器をひっかけただけの不安定な状態から、射手がただ１人で射撃を行なう場合には、斜線の右側の数値を用いるものとします。ただし、12.7㎜重機関銃だけは、３脚架または車両のキューポラを支えとしなければ、射撃することはできません。

マシン・ピストルは少々特殊な武器です。この武器は基本的には拳銃なのですが、専用のショルダー・ストック(ライフルの銃床を簡略化したようなもの、折りたたみ式)を取り付けると、あたかもサブマシンガンのようにフルオートマチック射撃ができるようになります。ショルダー・ストックの取り付けには、まる１戦闘ラウンドを要するものとします。ショルダー・ストックを取り付けてオートマチック射撃を行なう際も、マシン・ピストルの命中判定はキャラクターの〈拳銃〉技能によります。ショルダー・ストックを取り付けないでオートマチック射撃を行なおうとする際は、その射撃の命中率は通常の半分(端数切り上げ)になるものとします。

マシン・ピストルのオートマチック射撃は、他の自動火器とは異なる特殊なものです。この武器はセレクタ・レバーを「フルオート」にセットしても、弾薬を節約するためにその射撃は常に３点バーストで行なわれます。つまり、引き金を１回絞るごとに３発の弾丸が発射されるわけです。ために、マシン・ピストルはオートマチック射撃を行なう際にも、普通の単発射撃のようにキャラクターのＤＥＸと銃のＲＯＦから決定される順番にそれぞれ射撃されるものとします。ただし、１回射撃するごとに自動的に３発の弾丸が同時に発射されます。このことを除けば、マシン・ピストルに関するルールはすべて通常のオートマチック射撃のルールに従います。

その性質上、マシン・ピストルにはＭＲＦの数値が用意されていません。１ラウンド中に最大何発の弾丸をオートマチック射撃で撃てるかは、あくまでキャラクターのＤＥＸによって決定されるのです。

9㎜ マシンピストル

弾丸：9㎜ パラベラム

例：HK VP70、ベレッタ M93R

ヨーロッパの公安当局によって、対テロリスト用として使われている武器です。主にＶＩＰの護衛任務に当たるシークレット・サービスが所持しています。民間人が入手することは、すこぶる困難でしょう。

.38口径サブマシンガン

弾丸：.380 ACP

.45口径サブマシンガン

弾丸：.45 ACP

例：イングラム M11(.38口径)、イングラム M10(.45口径)

現在の世界でもっとも小型のサブマシンガンです。アメリカを始めとする西側各国の公安当局が装備していますが、民間の警備用としても人気が高い武器です。しかし、他のサブマシンガンと比べると命中率がかなり劣るのが致命的な欠点です。

9㎜ サブマシンガン

弾丸：9㎜ パラベラム

例：H&K MP5、ウージー、ベレッタ M12

西側の主力サブマシンガンです。何といっても射程が短いところから現在では前線向きの武器ではなく、サブマシンガンを装備するのはもっぱら警察の公安機関、軍の特殊部隊、情報機関の工作員などに限られています。

.32口径サブマシンガン

弾丸：.32 ACP

例：Vz61 スコーピオン

西側の9㎜ サブマシンガンに相当する、東側の主力サブマシンガンです。ＫＧＢ、ＧＲＵなどの東側公安／情報機関が装備するのはもちろんのこと、ソ連の援助を受けるゲリラ組織やテロリスト集団も、この武器の供与を多数受けています。

7.62㎜ アサルトライフル

弾丸：7.62㎜ カラシニコフ(7.62×39)、.308 ウィンチェスター(7.62×51)

例：AK47、AKM、FN-FAL、64式自動小銃

第２次大戦後から最近までずっと、この武器はソ連軍の制式兵器であり、ソ連軍兵士が行くところどこであろうと、その肩にはこれが見られていました。ソ連と同盟を結ぶ国にはこの武器が雨霰のように供与され、同時にパレスチナ・ゲリラを始めとする各種組織もこれを使っています。入手するのは結構たやすいでしょう(これはあくまで比較論の問題ですが)。

また、7.62㎜のライフルはイギリス軍他のヨーロッパNATO各国軍、それに日本の自衛隊も制式兵器として採用しています。言うまでもなく、西側の7.62㎜弾丸と東側の7.62㎜弾丸との間には、互換性は全然ありません。まったくの別物として扱ってください。

東西を問わず、アサルトライフルは世界的に小口径化される傾向にあります。

5.45㎜ アサルトライフル

弾丸：5.45×39.5

例：AK74

ソ連軍を始めとする、ワルシャワ条約機構軍の現用兵器です。現在の東側においては、もっともポピュラーなライフルです。

5.56㎜ アサルトライフル

弾丸：.223(5.56×45)

例：M16A1、ガリル ARM

アメリカ軍の制式軍用ライフルです。近い将来に、イギリス軍や日本の自衛隊も、ライフルをこの口径のタイプに変更する予定です。ベトナム他で大量に捕獲されたので、東側勢力にもかなり使われています。

もちろん、アメリカの援助を受けるゲリラ組織、または西側世界の犯罪組織などもこの武器を活用しています。

12ゲージ・オートマチック・ショットガン

弾丸：#12×70

例：フランキ SPAS12、フランキ SPAS16、ストライカー 12P、S&W AS

至近距離においてはそれこそ絶大な威力を誇る武器です。サブマシンガンと同様、射程が短いことから戦闘用ではなく、対テロリスト用、公

安機関用、そして警備用のライアット・ガンとして用いられています。しかし、接近戦においてはまさに破壊的な威力を発揮することから(ある特殊部隊の元指揮官の著書から引用すると「人間をスイス・グリュエルチーズにように穴だらけにする」)、コンバット・ショットガンとして新たに軍用としても大きく脚光を浴びつつあります。

装弾数が7発のものと、12発のものの2タイプが主に販売されています。他の自動火器とは異なり、民間人でもわりあい簡単に購入することができます。

原則として、オートマチック・ショットガンの弾丸は1発ずつ手で押しこめることによって再装填しなければなりませんが、コンバット・ショットガンとして開発されている最新のタイプは、ライフルと同じよう10発装填の箱型弾倉を使用しているため、わずか1戦闘ラウンドで再装填を行うことができます。

5.56㎜ 軽機関銃

弾丸：.223(5.56×45)

例：ストーナー MK23、FN ミニミ

7.62㎜ 中機関銃

弾丸：.308ウィンチェスター(7.62×51)、7.62㎜ カラシニコフ(7.62×39)

例：マーモント M-60E1、カラシニコフ PK、カラシニコフ PKM、MG3、62式機関銃、FN MAG

12.7㎜ 重機関銃

弾丸：12.7×19、12.7×108

例：ブローニング M2、カラシニコフ NSV

戦場の要とも言えるこれら機関銃は、その基本的な構造は第2次大戦のころからほとんど変わっていません。しかし信頼性、遠距離の目標に対する命中率、そして何より重量の面では著しい発達を遂げています。機関銃の性能には、西側のも東側のも、さほど差はありません。5.56㎜機関銃は1人で運搬し、またライフルのように腰だめで射撃することさえできます。7.62㎜機関銃は本体の重量は10kg余りで1人でも十分に運搬することができますが、射撃の際は通常は固定物や脚架で銃身を安定させます。12.7㎜機関銃に至っては重さ30kgにも達し(これでもオリジナルのタイプに比べれば半分の重さです)、これに重くてかさばるベルト式弾倉や3脚架が加わるので、運搬には2人は欲しいところでしょう。

5.56㎜機関銃は、弾丸を30装填できるライフルのような箱型弾倉か、または弾丸を100発装填できるベルト式の弾倉のいずれかを使用できるものとします。

7.62㎜機関銃は、一部の例外はありますが原則として100発または150発装填のベルト式弾倉を使用します。

12.7㎜機関銃は、ベルト式弾倉のみを使用できます。

箱型弾倉を再装填する際にかかる時間は1ラウンドで、ベルト式弾倉を再装填するのにかかる時間は2ラウンドであるものとします。

7.62㎜ ミニガン

弾丸：.308ウィンチェスター(7.62×51)

例：GAU-2B/Aミニガン

「ミニガン」とは、20㎜ ヴァルカン機関砲をそのまま7.62㎜にスケール・ダウンした、言わば「ミニ・ヴァルカン砲」です。アメリカ軍の開発した兵器で、通常は陸軍／海軍の攻撃ヘリコプター、武装ヘリコプター、そして空軍の対ゲリラ攻撃機などに副武装として搭載されています。地上部隊が装備している例は現在のところ見られませんが、銃だけを独立させて重機関銃として使うことは決して不可能ではありません。

原理は母体となったヴァルカン砲と同じで、電気または油圧によって6本の束ねられた銃身が高速で回転し、毎分3000～6000発の割合で弾丸を射撃するというものです。

その性質上、使用には電源などの外部動力が欠かせられませんが、反面、発射率を落としているかぎり絶対にジャミングが起こらないという長所があります。よって、この銃をオートマチック射撃する際は、1ラウンドに何発の弾丸を撃つかにまったく関係なく、故障は常に“00”の目でのみ発生するものとします。

本体の重量はおよそ20kgと軽いのですが、反動がもの凄いので、映画「プレデター」でのように人間が腰だめで射撃することはまず不可能です。地上で用いる際は、機関銃のように3脚架にすえるか、あるいは自動車などにしっかりと搭載しなければなりません。

射撃は1人で行なうことができますが、電源や弾倉、3脚架ががかさばるために、運搬には2人は必要でしょう。

地上で機関銃として用いる場合は、原則として弾丸は250～500発がベルト式弾倉に装填されます。

この武器を射撃する技能は、〈機関銃〉です。

表S-3：自動火器一覧表

名称	装弾数	ROF	MRF	ダメージ	基本射程 距離(m)	基本 命中率	再装填	故障	価格(¥)	技能	DP
9㎜ マシンピストル	20＋1	4	－	1D8＋1	30	20%	1	97	70,000	〈拳銃〉	6
.38口径サブマシンガン	32	3	25	1D6＋1	30	5%	1	96	100,000	〈サブマシンガン〉	7
.45口径サブマシンガン	32	3	30	1D10	30	5%	1	96	100,000	〈サブマシンガン〉	7
9㎜ サブマシンガン	30	3	15	1D8＋1	30	10%	1	97	100,000	〈サブマシンガン〉	8
.32口径サブマシンガン	20	3	20	1D6	30	10%	1	96	70,000	〈サブマシンガン〉	8
7.62㎜ アサルトライフル	20	3	15	2D8＋1	100	10%	1	97	150,000	〈ライフル〉	10
5.45㎜ アサルトライフル	30	2	15	2D6	100	10%	1	97	80,000	〈ライフル〉	10
5.56㎜ アサルトライフル	30	2	20	2D6＋1	100	10%	1	97	100,000	〈ライフル〉	10
12ゲージ・オートマチック・ショットガン	7または12	4	9	4D6	10	30%	2	96	80,000	〈ショットガン〉	8
				2D6	20						
				1D6	最大50						
5.56㎜ 軽機関銃	30または100	－	40／15	2D6＋1	200／100	20／10%	1または2	98	400,000	〈機関銃〉	10
7.62㎜ 中機関銃	100または150	－	40／15	2D8＋1	400／200	20／10%	2	98	400,000	〈機関銃〉	10
12.7㎜ 重機関銃	150	－	30／不能	2D10＋10	500／不能	10／不能	2	98	500,000	〈機関銃〉	10
7.62㎜ ミニガン	500	－	100	2D8＋1	500	20%	2	99	1,500,000	〈機関銃〉	12

軍用携行武器：

手榴弾：

手榴弾を命中させるには、〈投げ〉技能に成功することが必要です。キャラクターは、各戦闘ラウンドの自分のＤＥＸ値の番に、それぞれ１個の手榴弾を投げることができます。手榴弾の命中を判定するロールでその“故障”値以上の目が出たら、もう１度１Ｄ100ロールを行なわねばなりません。この２回目のロールで96～00の目が出たら、その手榴弾は投げたキャラクターの手元で暴発したことになります。それ以外の目が出たら、単なる不発として扱います。

手榴弾の種類には、煙幕手榴弾、化学手榴弾(主に催涙ガス)、閃光手榴弾、照明手榴弾、焼夷手榴弾、対戦車手榴弾など実にたくさんあります。しかしながら、このゲームは戦争を扱っているわけではありませんから、基本的に、手榴弾と言ったらそれはもっとも一般的に使用されている破片手榴弾および炸裂手榴弾のことであると考えます。

もちろん、シナリオの必要上、特殊な種類の手榴弾が欲しくなったら、キーパーはそれに関するルールを自作したうえで登場させてかまいません。

破片手榴弾は、通称を「防御用手榴弾」と呼ばれているもので、爆発による破片が広い範囲に飛び散るように作られていますが、威力そのものは、それほど大きくはありません。

これに対して炸裂手榴弾の方は、通称を「攻撃用手榴弾」と呼ばれています。炸裂手榴弾は、爆発の被害が及ぶ範囲は破片手榴弾にははるかに及ばないのですが、その代わりに、非常に狭い地域に限って大きな被害を与えるように作られています。

概して、破片手榴弾の方が炸裂手榴弾よりも多く使用されています。ですから、単に“手榴弾”とだけ言う時は、これは破片手榴弾のことを意味していると考えてください。

手榴弾は、いかなる場合にも“貫通”の能力を持ちません。

グレネード・ランチャー

例：Ｍ203、HK-69、LTM(１発装填)

例：Mk 19 Ｍ3、AGS 17プラミア(オートマチック)

グレネード・ランチャーは、30㎜または40㎜擲弾を遠方に飛ばすための武器で、歩兵の携行支援火力としては今や迫撃砲を急追する勢いです。

擲弾をただ１発装填するものと、ベルト給弾式のオートマチックのものがあります。オートマチック・タイプの方は独立した武器として用いられますが、１発装填タイプの方は5.45㎜、5.56㎜または7.62㎜・アサルトライフルに装着されます。後者の場合、キャラクターは、アサルト・ライフルとグレネード・ランチャーとを、同時に手中に持っているものと考えます。

また、ライアット・ガンあるいはコンバット・ショットガンとして設計されている一部のショットガンは、その銃口に特殊なアダプターを装着することにより、そのまま１発装填タイプのグレネード・ランチャーとして使用することができます。このアダプターの装着および取りはずしには、まる２戦闘ラウンドを要するものとします。

オートマチック・グレネード・ランチャーには、ベルト式弾倉に20発もしくは50発の擲弾が装填されます。また、ＲＯＦ値を“３”と考えてたて続けに射撃を行なうことができます。

言うまでもなく、１発装填タイプのグレネード・ランチャーは、ひとたび射撃を行なったら、次の擲弾を発射するためには再装填を行なわなければなりません。

グレネード・ランチャーは弾道兵器なので、“基本命中率”の数値はその“最小射程距離”よりも遠い目標に対する射撃の場合にのみ、使用します。目標とキャラクターとの間に塀や家などの障害物があっても、その上を越えて擲弾を叩きこむことができます。

“最小射程距離”以下の目標に対する射撃は、弾道を水平にして弾を叩きこむ直接照準射撃と考えます。直接照準射撃の場合の命中率は、そのキャラクターの〈ライフル〉技能を使用します。基本命中率は間接射撃の場合と同じで５％です。目標に直撃した場合は、擲弾は“特殊な貫通”を起こす可能性があります。しかし、この射撃は撃つ側にとっても非常に危険です。あまりにも距離の近い目標に榴弾が命中した場合、または射撃がはずれて自分と目標との間にある障害物に榴弾が当たってしまったような場合には、爆発によって射手がダメージを被ってしまうこともあります。

表Ｓ－４：軍用携行武器一覧表

名称	装弾数	ダメージ	最少射程距離(m)	基本射程距離(m)	基本命中率	再装填	故障	価格(¥)	ＤＰ
破片手榴弾	－	３Ｄ６(４m)	－	－	〈投げ〉	－	95	1,000	5
炸烈手榴弾	－	５Ｄ６(２m)	－	－	〈投げ〉	－	95	1,000	5
１発装填型グレネード・ランチャー	1	３Ｄ６(３m)†	30	100	5%	1	95	65,000	8
オートマチック・グレネード・ランチャー	20または50[3]	３Ｄ６(３m)†	50	150	5%	4	95	100,000	6
単装ロケット・ランチャー	1	５Ｄ10(２m)*†	10	80	20%	2	94	300,000	12
４連装ロケット・ランチャー	4[6]	４Ｄ10(２m)*†	10	100	20%	6	94	600,000	10
60㎜軽迫撃砲	1	５Ｄ６(５m)	20	100	0%	0	97	1,300,000	15
80㎜中迫撃砲	1	６Ｄ６(６m)	30	200	0%	0	97	2,500,000	18
120㎜重迫撃砲	1	15Ｄ６(10m)	50	300	0%	0	97	4,000,000	20
火炎放射器	10	24対ＣＯＮ	－	最大20	50%	10	90	250,000	10

* 目標の装甲のうち50ポイントを無視

[3] ＲＯＦ値３

[6] ＲＯＦ値６

† “特殊な貫通”の起こりうる武器

ロケット・ランチャー：

例：M 72、パンツァー・ファウスト 44、RPG 7、RPG-16（1発装填）、M 202（4発装填）

ロケット・ランチャーは主に対戦車用として使われている兵器です。弾丸を1発装填できる 44 ㎜、58.3 ㎜、66 ㎜、90 ㎜ ロケット・ランチャーと、4発装填できる 66 ㎜ ロケット・ランチャーとがあります。1発装填タイプは東側でも西側でも広く用いられていますが、4発装填タイプはアメリカ軍の比較的新しい製品です。

この武器が命中したら、目標の装甲のうちの 50 ポイントが無視されることになります。つまり、装甲 58 ポイントを有する神話の怪物にロケット弾が命中した場合、ダメージを決める際は装甲は8ポイントしかないものと考えるわけです。ただし、装甲が 50 ポイントに足りない目標に命中しても、何ら余分なダメージを与えるものではありません。

1発装填タイプのロケット・ランチャーには、使い捨てのものと、何回でも再使用できるものとがあります。基本的にこの2つの能力は同じと考えますが、「使い捨て」ロケット・ランチャーの価格は、「再使用」ロケット・ランチャーの3分の1であるものとします。

4発装填タイプのロケット・ランチャーは、ＲＯＦ値を6と考えて、1ラウンド中にたて続けに射撃を行なうことができます。

ロケット・ランチャーの射撃には、“特殊な貫通”の結果が生じる可能性があります。しかしながら、ロケット弾が直接命中した以外の、爆発によってダメージを受ける“効果半径”内のものに対しては、“貫通”の結果は適用されません。

迫撃砲：

迫撃砲は、世界各国で等しく用いられている歩兵支援火器です。極めて簡単明瞭な設計なので、本体が故障を起こすことはまずありません。表中の“故障”値とは、実際には弾丸の不発を表している数値です。

迫撃砲は、必ず大地その他のしっかりとした平面上に設置して使用しなければなりません。弾道兵器なので、キャラクターと目標との間に障害物があっても、その上を越えて射撃することができます。また同時に、“最小射程距離”内にある目標を射撃することができません。

60 ㎜迫撃砲の射撃は1人でも可能で、重量は 20 ㎏なので1人で運搬することができます。この武器は、1戦闘ラウンドにただ1回だけ、射撃を行なうことができます。

80 ㎜迫撃砲の射撃には2人を必要とし、重量は 40 ㎏なので同じく2人で運搬できます。この武器は、1戦闘ラウンドにただ1回だけ、射撃することができます。

120 ㎜重迫撃砲に至ってはもはや携行兵器とは言えません。この武器の射撃には専用のローダー（装填器）が必要で、さらに組み立てにはまる 10 戦闘ラウンドを要します。重量は 300 ㎏にも達し、車両を使わねばとても運ぶことはできません。この武器は、1戦闘ラウンドにただ1回、射撃を行なうことができます。

その大きさを問わず、迫撃砲には“装填時間”というものは存在しません。弾丸を1発装填すること自体が、同時にそれを発射することを意味していると考えます。

迫撃砲にはいかなる“貫通”の能力もありません。

火炎放射器：

火炎放射器は、各戦闘ラウンドにただ1度だけ射撃できます。効果としてはショットガンに似ており、最大射程距離 20 ｍより離れた目標には何ら効果がありません。

火炎放射器が命中すると、目標を中心とした左右1ｍの直線の両端とを、射手とをむすんだ扇形の内部にあるあらゆるものがダメージを被ります。ただし火炎によってどのような影響を被るかの判定は爆発と同じように別々に行なわれます。

命中したのが物体であるのなら、それはその材質や仕組みに応じた損害、つまり燃え出したり、誘爆を起こしたり、熱で折れ曲がったり、さもなくば何ともなかったりします。これに関しては、そのつどキーパーが決めてください。

命中したのが生物であるのならば、“24 対その目標のＣＯＮ値”による抵抗値ロールを行ないます。このロールに耐えられたら、その目標は 12 ポイントのダメージを被ります。一方、このロールに耐えられなかった場合は、目標は 24 ポイントのダメージを被ることになります。ただし、生物によって熱に特別に強かったり、あるいは特別に弱かったりするものがいるので、キーパーはその点、十分に考慮に入れてください（例えば、炎の精に火炎を噴きかけたところで、それはムダというものでしょう）。

火炎放射器には“貫通”の能力はありません。

中型兵器：

ここで言う「中型兵器」には、陸・海・空を問わず、戦場でもっとも多く使用されている代表的な兵器の類いをリストアップしてあります。

個人用対戦車ミサイル（ATM）

例：ミラン、ドラゴン、ヴァイパー、AT-3 サガー、AT-4 スパイゴット

ＡＴＭはそもそも文字どおり対戦車用の歩兵兵器ですが、対人制圧火力もかなりのものです。ミサイルは目標から発せられる赤外線を追尾するか、または使用者の有線誘導によって飛行します。ミサイルの飛行速度はかなり遅いので（毎秒 150～200 ｍ程度）、発見することさえできれば、これをかわすことも可能です。ミサイル本体の重さは1発 10～15 ㎏前後で、一方3脚架付きランチャーの重さは 15～20 ㎏ほどです。ですから、総重量は 25～35 ㎏程度ということになり、運搬には2人は必要でしょう。個人用ＡＴＭの操作は、何から何まで1人で行なうことができます。

発射後、弾頭が起動するのに少々時間がかかるので、“最小射程距離”内の目標を狙うことはできません。命中した場合、ロケット・ランチャーと同様の方法で、目標の装甲のうちの 50 ポイント分をないものとして扱います。ミサイルが直接命中した目標に対しては“特殊な貫通”が起こりえますが、“効果半径”内にいて爆発の影響を受けるものについては“特殊な貫通”の能力はありません。

故障した場合は、〈電気修理〉と〈機械修理〉とさらに〈幸運〉ロールとに同時に成功し、さらに1Ｄ 20 ラウンドの時間をかけることによって修理することができます。

軍用とはいえあくまで精密機械ですから、極端な低温、高温、あるいは振動にさらされたりすると、故障してしまうことがあります。

これに限らず、表Ｓ-5に挙げられている兵器はどれも、2種類の“基本命中率”を有しています。このうち斜線の左の数値は、その兵器に関してまったく知識を持たない素人が、いきなり使おうとする際の基本命中率です。一方、斜線の右側の数値は、その兵器に関して一応は基礎知識があり（マニュアルに目を通した程度）、正しい扱い方を知っている者が使用する際の基本命中率です。

車載用ＡＴＭ（対戦車ミサイル）

例：シレイラ、HOT、TOW、ヘルファイア、AT-5 スパンドレル、AT-6 スイングファイア、79 式対舟艇対戦車誘導弾

“車載用ＡＴＭ”とは、小はジープから大は装甲兵員輸送車、軽戦車、

大型ボート、攻撃ヘリコプターといった「乗りもの」に搭載される中型～大型の対戦車ミサイルの総称です。原理は弟分の個人用ＡＴＭとさして違いはありませんが、ずっと大型で強力、命中率も射程も比べものになりません。表に示した性能はランチャー１基あたりのものです。装甲兵員輸送車やヘリコプターは、通常このランチャーを４基か５基、または８基搭載しています。ランチャーへのミサイルの再装塡は非常に手間がかかります(言うまでもなく、ヘリコプターの場合にはまったく不可能です)。よほど緊急の際でもないかぎり、再装塡は戦闘が終了した後に行なわれます。車両によっては、予備のミサイルを１発も搭載していないことすら、あるのです。

120 ㎜榴弾砲
150 ㎜榴弾砲

これらの砲の口径は、正確なものではなく、実際には国によって 122 ㎜砲や 125 ㎜砲、155 ㎜砲とさまざまなものを便宜上まとめたものです。また、「榴弾砲」と言っても、必ずしも陸軍が使う野戦砲ばかりを意味してはいません。駆逐艦やフリゲートが副武装として搭載する 12.7 ㎝砲や 15 ㎝砲もこれらに含めて考えてください。

艦船搭載の自動砲を除き、この種の砲の操作には少なくとも４～５人の訓練を受けたチームが必要です。表中の“基本命中率”は間接砲撃、すなわち目標を観測している味方の着弾修正を受けながら行なう射撃に対してのものです。着弾修正を受けて間接砲撃を行なう場合、同じ目標に対して１発射撃するごとに砲の命中率は５％ずつ向上してゆくものとします(最大 95%)。

艦船搭載の砲の場合、砲撃はほとんどの場合レーダー照準で行なわれますが、静止している目標に対する命中率はほとんど 100%に近いものと考えてかまいません。

目標を目で見て狙う直接照準射撃は、不可能というわけではありませんが、緊急時以外にはまず行なわれることはありません。

陸軍の砲は自走砲として装甲車両に搭載されるか、またはトラックやトラクターに牽引されて移動します。

榴弾砲は、弾丸が直接命中した目標に対しても“貫通”能力を持ちません。

90 ㎜戦車砲
105 ㎜戦車砲
120 ㎜戦車砲

戦車砲は、戦車の主武装です。当然のことながら、厚い装甲に保護されており、あくまでも戦車のシステムの一部として扱われます。以下に説明する３種類の戦車砲の口径は、いずれも厳密なものではなく、似たような大きさのものすべてをひっくるめた分類であることに注意してください。例えば、“90 ㎜砲”には実際には 88～90 ㎜砲が含まれ、“105 ㎜砲”には 100～105 ㎜砲が含まれ、また“120 ㎜砲”には 115～125 ㎜砲が含まれます。

90 ㎜戦車砲は、第２次大戦末から 1960 年代までの戦車の武装で、ナチス・ドイツのⅥ号戦車ティーゲルⅡ、アメリカのＭ46、M-47、M-48、日本の 61 式などが装備しています。

105 ㎜戦車砲は、1960～70 年代前後から使われ始めました。ソ連のT-54/55、アメリカの主力戦車 Ｍ60 シリーズ、最新のＭ１ エイブラムス、西ドイツの主力戦車レオパルトⅠ、イギリスの主力戦車センチュリオン、日本の主力戦車 74 式などは、みなこれを搭載しています。

120 ㎜戦車砲は、イギリスのチーフテンやチャレンジャー、西ドイツのレオパルトⅡ、アメリカのＭ１Ａ１エイブラムス、ソ連のT-72、T-80 を始めとする比較的新型の戦車の主武装です。現在では、国によって 105 ㎜と 120 ㎜のいずれが有利かで用兵思想が別れ、それぞれがともに広く使われています。

直撃した目標に対しては、戦車砲は“特殊な貫通”の能力を持ちます。“効果半径”内にいて爆発の影響を受けるものに対しては、戦車砲はいかなる“貫通”の能力をも持ちません。

実際には戦車砲は大きく「旋条腔砲」と「滑腔砲」とに分けられ、さらに

表Ｓ－５：中型兵器一覧表

名称	装弾数	ＭＲＦ	ダメージ	最少射程距離(m)	基本射程距離(m)	基本命中率	再装塡	故障	価格(¥)	ＤＰ
個人用ＡＴＭ	1	－	4Ｄ10＋10(２m)[1]†	25	500[5]	5／70%	1	93	1,500,000	12
車載用ＡＴＭ	1	－	5Ｄ10＋20(４m)[2]†	65	1,000[6]	5／70%	20	94	3,000,000	20
120㎜榴弾砲	不定	－	15Ｄ６(10m)	－	10,000	0／15%	1	－	15,000,000	30
150㎜榴弾砲	不定	－	22Ｄ６(15m)	－	15,000	0／15%	1	－	単体ではなし	30
90㎜戦車砲	不定	－	5Ｄ10(１m)[2]†	－	1,000	0／20%	1	－	単体ではなし	30
105㎜戦車砲	不定	－	8Ｄ10(１m)[3]†	－	1,700	0／20%	1	－	単体ではなし	30
120㎜戦車砲	不定	－	10Ｄ10(１m)[4]†	－	2,000	0／20%	1	－	単体ではなし	30
30㎜ 連装対空砲	不定	30	７Ｄ６＋20†	－	1,500	0／10%	不定	－	単体ではなし	30
20㎜ ヴァルカン砲	不定	100	６Ｄ６＋15†	－	1,000	0／10%	不定	－	単体ではなし	30

[1] 目標の装甲のうち50ポイントを無視
[2] 目標の装甲のうち80ポイントを無視
[3] 目標の装甲のうち120ポイントを無視
[4] 目標の装甲のうち140ポイントを無視
[5] 最大射程距離は1,000m
[6] 最大射程距離は3,000m
† “特殊な貫通”の起こりうる武器

砲弾そのものも単純な徹甲弾(AP)、成型炸薬弾(HEAT)、また現在の主流である装弾筒離脱型有翼安定式硬芯徹甲弾(APFSDS)など、実に多数の種類が存在しますが、便宜上、このゲームではこれらを区別することはしません。

現代の平均的な主力戦車には3～5人の乗員が乗りこみます。重量は45～65 t、大きさはだいたい9 m×4 mです。戦車の移動速度は道路上では自動車程度、荒地上では1戦闘ラウンドあたり最大30 m前後と考えてください。前面の装甲は200ポイント、左右側面の装甲は75ポイント、上面、後面、そして底面の装甲は35ポイントとします(ただしこれは、あくまでも目安に過ぎません)。ただし、キャタピラと車輪部分の大半は装甲されておらず、露出しています。

素人が戦車を操縦する場合は、通常の半分の成功率の〈自動車〉技能が使用できるものとします。

戦車には戦車砲の他にも、副武装として7.62 ㎜機関銃と12.7 ㎜機関銃がそれぞれ1基ずつ搭載されているのが普通です。

20 ㎜ ヴァルカン砲

「ヴァルカン砲」とは、口径20 ㎜の銃身を全部で6本束ねたアメリカ軍の機関砲のことで、これら銃身を高速で回転させながら最大で毎分6000発の砲弾を射撃することができます。戦闘機の武装、艦船の対空兵器システム(いわゆる「ファランクス」)、そして車両搭載の陸上対空兵器として主に使用されています。ほとんどの場合、精密な光学あるいはレーダー照準によって射撃されますから、高速で移動する目標にも命中させることができます。静止目標に対する命中率は、ほぼ100%と考えてよろしいでしょう。

システムによりますが、弾丸の数は少ない場合は200発、多くて1000発で、普通はせいぜい400～600発です。表に記載してあるMRFは、砲が故障しない程度の抑えた発射率を表したもので、焼きつき覚悟ならばこの2倍から4倍のMRFで射撃することもできます。

“特殊な貫通”能力を持ちます。

30㎜ 連装対空砲

主にヨーロッパで陸上対空システム、戦闘機の武装として用いられている砲です。20 ㎜ ヴァルカンよりも砲弾1発あたりの威力は上ですが、発射率は大きく劣ります。システムによりますが、弾丸の数は100～300発程度と考えてください。

これ以外の能力に関しては、20 ㎜ ヴァルカン砲と同じであるものとします。

“特殊な貫通”能力を持ちます。

特殊装備：

この項で挙げる“特殊装備”の範疇には、警察や軍隊でもかなり日常的に使われている装備類から、特殊部隊などがごく限られた状況でのみ用いる本当に「特殊な」装備類までが、すべて含まれます。それぞれについての記述を参照してください。

テフロン弾：

俗に言う「テフロン弾」とは、弾頭部をテフロン加工した拳銃弾、およびライフル弾のことです。貫通力が強く、防弾チョッキくらいは軽々と撃ち抜いてしまいます。

テフロン弾は、各拳銃弾、ライフル弾それぞれに用意されています。テフロン弾は、相手に与えるダメージは通常の弾丸と同じです。しかしそれに加えて、目標の装甲のうち、与えたダメージと同じだけのポイントをないものとして扱います。例えば、9 ㎜ オートマチック拳銃のテフロン弾が命中し、7ポイントのダメージを目標に与えることになったとします。するとこの場合、目標に装甲があるとすると、そのうちの7ポイント分はもともとないものとして無視してしまえることになるわけです。

“貫通”の結果が得られた場合は、ダメージが2倍になるのに応じて無視できる装甲のポイント数も2倍となります。

テフロン弾の価格は、同じ銃の通常の弾丸の価格の5倍です。

炸裂弾：

炸裂弾とは、砲弾で言えば榴弾に相当する、内部に炸薬を仕込んだ拳銃弾、ライフル弾のことです。目標の内部に侵入してからそこで爆発するので、破壊力は非常に強力です。もちろん、国際条約によって戦闘に用いることは禁止されており、対テロ特殊部隊などが使うにとどまっています。

炸裂弾のダメージは、同じ銃の通常の弾丸が与えるダメージの2倍です。しかし“貫通”の結果が出た場合は、ダメージは通常の弾丸の4倍とはならず、3倍にとどまるものとします。

さらに、目標に装甲がある場合は、装甲によってダメージを減少させてから、その残りのダメージを2倍(貫通した場合には3倍)にするものとします。例えば、装甲3ポイントを有する目標に9 ㎜ オートマチック拳銃の炸裂弾が命中して、まずロールによって7ポイントのダメージが得られることになったら、結果的に目標に与えることになるダメージは8ポイント(7－3＝4、4×2＝8)ということになるわけです。

炸裂弾の価格は、同じ銃の通常の弾丸の価格の10倍です。ただし、民間人が購入するのは非常に困難です。

12 ゲージ・マグナム弾：

12ゲージ・マグナム弾(12×76 マグナム)は、通常の狩猟用の弾よりも大型かつ強力な、ライアット・ショットガン用の散弾です。公安機関や警備機関、特殊部隊などが使うショットガンには、たいていこの弾薬が装填されているものと考えればいいでしょう。

マグナム弾を使用した場合、12ゲージ・ショットガンのダメージは

6D6	10 m
4D6	20 m
1D6	最大50 m

と、なります。

また、銃身切り詰めタイプのショットガンのダメージは

6D6	5 m
3D6	最大10 m

と、なります。

12ゲージ・マグナム弾の価格は、狩猟用の12ゲージ弾薬の1.5倍です。民間人でも購入は容易です。

照準スコープ：

照準スコープは、ライフルまたは拳銃の銃身の上に装着して使用されます。ショットガンに照準スコープを装着することはできません。

照準スコープを装着したライフルまたは拳銃を射撃する場合、その銃の「基本射程距離」は本来の数値の2倍となります。例えば、5.56 ㎜ アサルトライフルに照準スコープを付けて単発射撃を行なう際は、その基本射程距離は100×2＝200 mとなるわけです。

照準スコープを使用して射撃する際、その銃のROFは通常よりも1ずつ増大することとします。

照準スコープが使えるのは、あくまで単発射撃の場合に限られます。オートマチック射撃を行なう際には、照準スコープは何の役にも立ちま

せん。

照準スコープの価格は、30,000円です。

スターライト・スコープ：

スターライト・スコープは、わずかな光をも大幅に(最新のものだと実に64,000倍に)増幅する機能を持つ、ライフル用照準スコープです。これを使用すれば、ほとんど暗夜に近い条件下でも正確に射撃を行なうことができます(ただし、完全な暗闇の中では用をなしえません)。基本射程距離に関するルールは、一般の照準スコープと同じです。

スターライト・スコープの電源は、内蔵または射手が背負うバッテリーです。

スターライト・スコープの価格は、50,000円です。

レーザー・サイト：

レーザーサイト(レーザー・ディジグネータ)は拳銃またはライフル類の銃身に装着されるサイトで、外見は照準スコープに似ています。その先端からはレーザー光が出て、弾丸の着弾点を赤く照射します。言い換えれば、キャラクターが銃を射撃すると、弾丸はその時にレーザー光が照らしていた部分に命中するわけです。

レーザー・サイトを装着した銃を射撃する場合、その銃の“基本命中率”を本来の2倍にして考えます。射撃を行なうキャラクター自身の技能はそのままです。つまり、〈ライフル〉技能に30%を持つキャラクターが、基本命中率が10%のライフルにレーザー・サイトを付けて射撃する場合、その最終的な命中率は、2×10+30=50%ということになるわけです。

レーザー・サイトを使用して射撃する際、その銃のＲＯＦは通常よりも2ずつ増大することとします。

照準スコープと同様、レーザー・サイトはオートマチック射撃を行なう際には使用できません。あくまで単発射撃の場合に限られます。

注意すべきは、レーザーの光はそれを当てられた者にも見えるということです。赤い光点が自分の身体の上を急所に向けて除々に這っていくのを見たら、キャラクターはパニックに陥ったり、そうでなくても多少はとりみだすでしょう。キーパーはこの点を考慮に入れて、ＳＡＮチェックなどを行なわせてください。

ただし、光源に赤外線レーザーを使っているサイトの場合、その光は肉眼では捉えられません。当然ながら、射手もまたこの種のサイトを使いこなすためには、赤外線ゴーグルを着用している必要があります。

レーザー・サイトの電源は、内蔵するバッテリーです。

レーザー・サイトの価格は、50,000円です。

サイレンサー：

サイレンサー(消音器)は、拳銃、サブマシンガン、またはライフルの銃身の先端に装着される器具で、銃の発射音をきわめて小さくする機能があります。しかし、音が完全に消え去るわけではありませんから、キーパーは注意してください。

銃の種類それぞれについて、専用のサイレンサーがあります。サイレンサーの価格は、10,000円です。ただし、銃の所持が許されている国でも、ほとんどの場合サイレンサーは禁止になっています。よって、民間人には販売されていません。

防弾チョッキ：

防弾チョッキは、主にケブラー繊維やナイロン繊維で織られている防弾装備で、着用者の胴体を銃弾から保護します。

防弾チョッキは、外から目立たないように上着の下に着込むことができます(多少、ブカブカして見えるかもしれませんが。)。

防弾チョッキを着用しているキャラクターに銃弾が命中した場合は、50%の確率でそれは防弾チョッキの方に命中したことになります。

ショットガンの弾が命中した場合、あるいは爆発によってダメージを受ける場合には、防弾チョッキの装甲は考えに入れず、単に与えるダメージが通常の半分(端数切り上げ)になるだけとします。

防弾チョッキの装甲の厚さは、その重さによって変化します。言うまでもなく、普通は重い防弾チョッキほど、厚い装甲を有しています。代表的な防弾チョッキを4種類、以下に示します。

重さ2.7kgの防弾チョッキ　装甲5ポイント
重さ3.6kgの防弾チョッキ　装甲6ポイント
重さ4.5kgの防弾チョッキ　装甲7ポイント
重さ5.5kgの防弾チョッキ　装甲8ポイント

防弾チョッキを長時間着用していると、その重さにもよりますが、キャラクターは疲労し、動作が鈍くなります。しかし、キャラクターが身につけている装備はなにも防弾チョッキには限られないわけですから、その影響を具体的にここで表すことはあえて避けることにします。この種のルールを設定するならば、それはあらゆる物の重量を含めた上でなければならないはずですから。よって細かいことは、その必要が生じたときにキーパーが自由に決定してください。

また、温度や湿度が高い環境で着用する場合には、とうてい耐えられないほどに暑くなるかもしれません。

さらに、たとえ装甲で食い止められたとしても、大口径の銃弾が胸に命中すればキャラクターは相当の衝撃を受け、地面に倒れてしまったりすることもあります。キーパーはこの点に気をつけてください。

防弾チョッキの価格は、重さに関係なく100,000円です。

防弾シャツ：

防弾シャツは、防弾チョッキよりもさらに軽くてお手軽な防弾装備です。見た目にはごく普通のＴシャツとほとんど変わりありません。また非常に軽量なために、着用時もあまり違和感や圧迫感がありません。

ただし、防弾シャツのケブラー装甲は、着用者の胴体の前面あるいは背面のいずれかのみを保護します。

原則として、防弾シャツは防弾チョッキとまったく同じに扱われますが、装甲のない側から銃弾が命中した場合は、もちろん、防弾シャツの装甲は何の頼りにもなりません。

防弾シャツには、重さ別に以下の2種類があります。

重さ1.0kgの防弾シャツ　装甲4ポイント
重さ1.5kgの防弾シャツ　装甲5ポイント

防弾シャツの価格は、重さに関係なく60,000円です。

ボディ・アーマー

ボディ・アーマーは、軍用あるいは警察用の大型防弾チョッキです。軍用としてはＮＡＴＯ各国の主に特殊部隊が、また警察用としてはＳＷＡＴなどが使用しています。

ボディ・アーマーは大きくてかさばるために、着用していれば一目でそれとわかります。しかし、大きさを犠牲にしたおかげで、重さは普通の防弾チョッキよりもはるかに軽く作られています。

原則として、ボディ・アーマーは防弾チョッキとまったく同じに扱われます。防弾チョッキとしては、ボディ・アーマーは以下のような性能

を有しています。

重さ2.3kgのボディ・アーマー　装甲7ポイント

心臓などの重要な部位を保護するために、ボディ・アーマーの内側に、さらに金属製またはセラミック製のインサイド・プロテクターを装着することもできます。この場合、銃弾がボディ・アーマーに命中することになったら、さらに70%の確率でインサイド・プロテクターに命中します。

インサイド・プロテクターは、身体の前面か背面のいずれかにしか装着できません。インサイド・プロテクターの装甲は10ポイントです(ボディ・アーマー自体と合わせると、装甲は17ポイントということになります)。インサイド・プロテクターの大きさはおよそ40×30cmで、重さは4.4kgです。

インサイド・プロテクターは、それ自身のみで着用することはできません。また、普通の防弾チョッキや防弾シャツの下に装着することもできません。

インサイド・プロテクターを装着したボディ・アーマーの性能は、以下のようになります。

重さ6.7kgのボディ・アーマー　装甲7／17ポイント

ボディ・アーマーの価格は、200,000円です。インサイド・プロテクター付きボディ・アーマーの価格は、300,000円です。

赤外線探知器：

いかなる生物でも、新陳代謝して活動する以上はいくばくかの熱を体表面から発散します。この装置は、そのような熱を赤外線としてスコープ上にとらえるもので、星の精、盲目のものといった人間の目にはその姿の見えない怪物を相手にまわした際に、非常な威力を発揮するでしょう。

スコープには、温度の低い物体または場所は青色、人間の体温程度の物体は赤色やオレンジ色、その中間の温度のものは黄色に映ります。赤外線探知器の効果範囲は約1kmで、また、繁り葉や薄い板程度の障害物の向こう側にある熱源をもキャッチすることができます。

赤外線探知器の重さは15kgで、起動には電源が必要です。

価格は、装置の精度、大小にもよりますが、100万円をめどに考えてください。

弾薬の価格：

拳銃、ライフルから中型兵器に至るまでの武器の弾薬の価格を、以下に示します。原則的に、口径が同じでもリボルバー拳銃とオートマチック拳銃の弾丸は、まったく違うものとします。

.32口径サブマシンガンは、.32口径オートマチック拳銃用の弾丸を使用します。

.38口径サブマシンガンは、.38口径オートマチック拳銃用の弾丸を使用します。

.45口径サブマシンガンは、.45口径オートマチック拳銃用の弾丸を使用します。

9mm サブマシンガンは、9mm オートマチック拳銃用の弾丸を使用します。

12.7mm ライフルは、12.7mm重機関銃用の弾丸を使用します。

.25口径オートマチック拳銃弾	500発：	500円
.22口径リボルバー／オートマチック拳銃／ライフル弾	500発：	5,000円
.32口径オートマチック拳銃弾	500発：	6,000円
.30口径オートマチック拳銃弾	500発：	不定
8mm オートマチック拳銃弾	500発：	不定
.38口径リボルバー拳銃弾	500発：	15,000円
.38口径オートマチック拳銃弾	500発：	9,000円
9mm オートマチック拳銃弾	500発：	15,000円
.45口径リボルバー拳銃弾	500発：	20,000円
.45口径オートマチック拳銃弾	500発：	8,000円
.357口径リボルバー・マグナム拳銃弾	500発：	18,000円
.44口径リボルバー・マグナム拳銃弾	500発：	20,000円
.44口径オートマグ拳銃弾	500発：	50,000円
.45口径オートマグ拳銃弾	500発：	20,000円
.454口径リボルバー・マグナム拳銃弾	500発：	20,000円
.30-30口径ライフル弾	500発：	15,000円
.30-06口径ライフル弾	500発：	15,000円
5.43mm ライフル弾	500発：	12,000円
5.56mm ライフル／機関銃弾	500発：	12,000円
7.62mm ライフル／機関銃弾	500発：	10,000円
7.92mm ライフル弾	500発：	15,000円
.375口径ライフル弾	500発：	12,000円
.44-40口径ライフル弾	500発：	20,000円
.458口径ライフル弾	500発：	35,000円
12ゲージ散弾	500発：	14,000円
12ゲージ・マグナム散弾	500発：	21,000円
12.7mm ライフル／機関銃弾	500発：	40,000円
40mm擲弾	12発：	12,000円
単装ロケット・ランチャー用ロケット弾	1発：	10,000円
4連装ロケット・ランチャー用ロケット弾	4発：	25,000円
60mm迫撃砲弾	12発：	90,000円
80mm迫撃砲弾	12発：	120,000円
120mm迫撃砲弾	12発：	220,000円
火炎放射器用ゲル化剤	5放射分：	50,000円
個人用ＡＴＭ	1発：	2,000,000円
車載用ＡＴＭ	1発：	5,000,000円
120mm榴弾	1発：	75,000円
150mm榴弾	1発：	100,000円
90mm戦車砲弾	1発：	120,000円
105mm戦車砲弾	1発：	150,000円
120mm戦車砲弾	1発：	250,000円
20mm砲弾	100発：	200,000円
30mm砲弾	100発：	300,000円

近接戦用武器：

日本では、〈フェンシング〉技能よりも〈日本刀〉技能がよりポピュラーになります。具体的に言えば、〈日本刀〉とはずばり日本刀の類いをあやつる才能を表しています。しかしながら、便宜上、〈フェンシング〉は洋の東西を問わず片手で持つ刀剣で戦闘を行なうための技能で、対して〈日本刀〉の方は両手で持つ刀剣で戦闘を行なうための技能、としておきましょう。

たとえ一度も使ったことのない武器でも、キャラクターが他の近接戦用武器のための高い技能を持っているような場合(例えば、〈フェンシン

グ　80%〉を持つキャラクターが生まれて初めて斧で戦おうとする場合など)、キーパーはその攻撃または受けの成功率に対して、ある程度の情状酌量を加えてやるべきでしょう。

一般に刀剣類の価格を判断するのは、非常に困難です。上に挙げた価格は、あくまでも安くて美術品としての価値が低いものの数値です。刀剣の価格は美術品、骨董品としての価値を表しているわけですから、価格が高いからといって必ずしも切れ味が良くなるものでもありませんが、中には例外もあります。

2節棍：

中国拳法で用いる武器です。2本の円筒形の棒を、短い鎖によってつないだ形をしています。この武器によって攻撃を行なう際に、命中を判定するロールの結果が同時に自分の〈マーシャル・アーツ〉技能の成功率以下であれば、2節棍が相手に与えるダメージは通常の2倍、すなわち2D6ポイントとなります。両手に1本ずつ2節棍を持って戦うこともできますが、この場合、右手の命中率と左手の命中率とは、別々に考えます。

3節棍：

2節棍のいとこで、3本の棒がそれぞれ短い鎖によって一直線につなげられています。この武器によって攻撃を行なう際に、命中を判定するロールの結果が同時に自分の〈マーシャル・アーツ〉技能の成功率以下であれば、3節棍が相手に与えるダメージは通常の2倍、すなわち2D6＋4ポイントとなります。

ブラス・ナックル：

これは、太いとげの生えた鋼鉄製の指輪を4つ、平行につなげたような形をした武器で、手にはめると殴った際のダメージが倍加します。

この武器で“受け”を行なうことはできません(もちろん、〈マーシャル・アーツ〉技能を使用する場合は別です)。

表S－6：近接戦用武器

名称	ダメージ	基本命中率	DP	価格(¥)	技能
拳	1D3	50%	－	－	〈格闘〉
蹴り	1D6	25%	－	－	〈格闘〉
頭突き	1D4	10%	－	－	〈格闘〉
締め	特殊	25%	－	－	〈格闘〉
ポケット・ナイフ*	1D3	25%	6	500	〈ナイフ〉
小型ナイフ,アイスピック,ドライバー*	1D4	25%	9	3,000	〈ナイフ〉
肉切り包丁,コマンド・ナイフ*	1D6	25%	12	15,000	〈ナイフ〉
ファイティング・ナイフ,ボウイー・ナイフ,短剣*	1D4＋2	25%	15	30,000	〈ナイフ〉
蛮刀,脇差,ククリー刀*	1D4＋3	25%	17	80,000	〈ナイフ〉
フェンシング・フォイル*	1D6	20%	10	200,000	〈フェンシング〉
レイピア,エペー*	1D6＋1	10%	15	300,000	〈フェンシング〉
円月刀*	1D6＋2	10%	20	500,000	〈フェンシング〉
サーベル	1D8＋1	15%	20	200,000	〈フェンシング〉
青竜刀	2D6	15%	20	1,000,000	〈日本刀〉
バスタード・ソード*	1D10＋1	10%	17	1,000,000	〈日本刀〉
日本刀*	2D6＋1	10%	15	2,000,000	〈日本刀〉
警棒,小型の棍棒	1D6	25%	15	3,000	〈棍棒〉
金づち	1D6＋1	20%	15	500	〈棍棒〉
バット,火かき棒,ゴルフクラブ	1D8	25%	20	5,000	〈棍棒〉
大型ハンマー	1D6＋2	25%	25	10,000	〈棍棒〉
手斧,石斧	1D6＋1	20%	12	10,000	〈斧〉
斧,トマホーク	1D8＋2	20%	15	20,000	〈斧〉
槍*	1D10＋1	15%	18	200,000	〈槍〉
長刀,ハルバード*	2D6＋2	10%	20	500,000	〈槍〉
小鎌*	1D6＋1	20%	12	1,500	〈鎌〉
鎌*	2D6	10%	20	5,000	〈鎌〉
チェンソー	2D6	20%	10	20,000	〈チェンソー〉
電気ドリル*	1D8＋1	15%	8	10,000	〈電気ドリル〉
2節棍	1D6	10%	10	4,000	〈2節棍〉
3節棍	1D6＋2	5%	15	6,000	〈3節棍〉
ブラス・ナックル	1D3＋2	格闘	4	1,000	〈格闘〉

*　“貫通”可能な武器

飛び道具：

鞭：

距離が１ｍ以内の場合には、敵に振るうことはできません。“小型の棍棒”として扱ってください。

攻撃に成功した場合は、かなり小さなものまでからめ取ることができます。ただし、からめ取る対象が生物か、生物の持っているものである場合、こちらが攻撃に成功した際に相手がＤＥＸ×１値ロール(その戦闘ラウンドが始まる時に相手がこちらのからめ取りに抵抗すると宣言していた場合はＤＥＸ×５の値ロール)に成功したら、その“からめ取り”は失敗したことになります。

相手の手足、胴体、または相手が身体をもたせかけていた物体に“からめて”、ＳＴＲ対ＳＴＲの抵抗ロールに成功したら、相手を地面に引き倒したり、自分の方に引き寄せたり、身動きできないように締めつけたりできます。

相手の首(またはそれに類する呼吸器官)に鞭をからめつけた場合は、素手の格闘で“絞め”を行なうのと同じように、相手を窒息させることができます。

この武器の技能は〈鞭〉です。

チェーン：

自転車やオートバイの駆動用のチェーンです。鞭と同じく、距離１ｍ以内の敵を攻撃することはできません。さらに、棍棒として使うこともできません。しかし格闘戦の際には、紐代わりにして相手の首を絞めたりにも使えます。また、手の回りにしっかりと巻きつければ、ブラス・ナックルの代わりともなります。

その他の基本的な扱い方については、鞭と同じです。

この武器の技能は〈鞭〉です。

長鞭：

長さ６～８ｍに達する特注の鞭です。普通の鞭と同じく、距離１ｍ以内の敵を攻撃することはできません。しかしそのような場合には、“小型の棍棒”として使用することができます。

鞭やチェーンでもそうですが、この主の武器の扱いに習熟した者なら、片手に１本ずつ持って１ラウンドに２回の攻撃を実行することすら可能です。右手の〈鞭〉技能と、左手の〈鞭〉技能とは、別々に成長してゆくものとします。

この武器の技能は〈鞭〉です。

弓、長弓：

もっとも一般的なタイプの弓です。日本の弓道で使う弓、中世のイギリス軍が使っていたロングボウは「長弓」の方です。「弓」は、昔の弓騎兵や猟師が使っていた類いの弓です。

弓の“最大射程距離”はあくまでもひとつの目安に過ぎません。熟練した射手ならば、これをはるかに超える距離に矢を飛ばすこともできます。

“弓”も“長弓”も１戦闘ラウンドにただ１回だけ、射撃を行なうことができます。

これらの武器の技能は〈弓〉です。

クロスボウ：

その昔は「弩」と言われていた武器です。ライフルの銃身の上に、弓が横に固定されているような形をしています。

この武器の特徴は、普通の弓に比べて強力で、素人でもかなりの命中率を得られることにあります。反面、機械力で矢を発射しますから、上手な射手でも下手な射手でも最大射程距離に変化はありません。矢を放つ原理こそ普通の弓と同じですが、使い方そのものはまったく違うのです。むしろ、空気銃やライフルに似ているでしょう。

スポーツ、レジャーなどに使用されている他、銃器と異なって発射音がしないために軍用にも使われています。

クロスボウは、１戦闘ラウンドにただ１回だけ、射撃を行なうことができます。

クロスボウには、ライフル用の照準スコープやスターライト・スコープを装着することもできます。

この武器の技能は〈クロスボウ〉です。

トマホーク：

「戦斧」ともいい、白兵戦でも、投げつけても使える中型の斧です。熟練者は、片手に１本ずつ持ったトマホークを、２本同時に投げることすらできます。

投げて使うように作られていない斧を投げる場合は、命中率はトマホークの半分となります。

トマホークを格闘の際に使用する場合は、“近接戦用武器一覧表”を参照してください。

この武器の技能は〈投げ〉。ただし、トマホークを両手で使おうとするのなら、効き腕でない方の腕の〈投げ〉の成功率は、別に成長させねばなりません。

投げナイフ：

サーカスなどでおなじみの武器です。トマホークと同じく、両手に１本ずつ持って同時に投げることもできます。

投げナイフとして作られていないナイフ、ボウイー・ナイフやあるいは台所庖丁などを投げる場合には、命中率は投げナイフの場合の３分の２(端数切り上げ)となります。

投げナイフを格闘に使用する際は、“小型ナイフ”として扱ってください。

この武器の技能は〈投げ〉です。ただし、投げナイフを両手に１本ずつ持って使うつもりならば、効き腕でない方の腕の〈投げ〉の成功率は、別に成長させねばなりません。

吹き矢：

長さ1.5～３ｍの細い管に、円錐形で先に細い針が付いた小さな軽い矢をこめて、一端から息を吹きこんでこれを飛ばすしくみになっている武器です。矢そのものが相手に与えるダメージはまことに微々たるものですが、普通は先端にクラーレ、トリカブトなどの致死性の毒物が塗られるようになっています。

上方、または水平方向へ矢を放つのと比べると、自分よりも低い位置にいる目標に命中させるのはかなり困難です。

もともとは未開種族の狩猟用の武器ですが、暗殺用の武器として現在では再び脚光を浴びつつあります。表中の“価格”は、原材料、人件費などを考えに入れた目安に過ぎません。自作は困難ではありませんが、精度の高いものを造り上げるのには、ある程度の経験を必要とするでしょう。

吹き矢は１戦闘ラウンドにただ１回だけ、射撃を行なうことができます。

この武器の技能は〈吹き矢〉です。

ブーメラン：

大きく開いたＶ字形をした、平たい飛び道具です。地方によっては三日月形をしたものもあります。

大きくモーションをつけて投げると、ブーメランはくるくる回りながら独特の軌道を描いて中天高く舞い上がってゆきます。目標に命中しなかった場合には、投げ方がよく、かつ高度に余裕があれば投げた人間のすぐそばまで戻って来ます。

“ハンティング・ブーメラン”とは、現在でもスポーツ用、レジャー用として使われている小型のブーメランです。一方の“ウォー・ブーメラン”とは、狩猟用(あるいは観光用)として作られたもともとの実用的なブーメランのことです。

この武器の技能は〈ブーメラン〉です。

パチンコ：

Ｙ字形をした支柱にゴムを引っ掛け、その張力によって石や金属製の玉などを飛ばす武器です。しょせん子供のものといってあなどることなかれ、命中率も抜群で、十分に強いゴムと重い弾とを使って急所に命中させれば人間を一撃であの世送りにすることさえできます。

暴動やデモの際に、火炎ビン、投石と並んで暴徒(あるいは民衆)側の即席の主力武器としてよく活躍するのがこのパチンコです。(木の又などを利用して)少々大型のパチンコを作れば、手榴弾の類いを遠くに飛ばすのにも使えます。パチンコが大型になれば、それに従ってダメージも大きくなります(キーパーが判断してください)。

普通のパチンコでも、ミニ・サイズのクロスボウとして小ぶりな(長さ20～60㎝)矢を飛ばすこともできます。この場合、ダメージは１Ｄ４ポイントになりますが、“貫通”の能力を持ちます。もちろん、先端に毒を塗っておくこともできます。

パチンコは、１戦闘ラウンドにただ１回だけ、射撃を行なうことができます。

この武器の技能は〈パチンコ〉です。自作するのはきわめて簡単でしょう。

投げ槍、銛(もり)：

古代ローマ人の投げ槍(ピルム)、マサイ族の槍、漁師の銛、果ては単に先のとがった鉄パイプに至るまでが、すべてこの武器の範疇に含まれます。

弓と同じように、熟練した者が使えば、表の“最大射程距離”よりも遠くに槍を飛ばすことができます。

格闘の際に手に持ってこの武器を使う際は、その長さに応じて“フェンシング・フォイル”または“槍”として扱ってください。

この武器の技能は〈投げ槍〉です。

ダイナマイト：

ダイナマイトの導火線に点火するには、まるまる１戦闘ラウンドを要します。点火されたダイナマイトは、そのさらに１ラウンド後に爆発しますが、無論ＴＰＯに応じて導火線の長さを調節することも可能です。

敵との距離によっては、こちらに投げこまれたダイナマイトを爆発しないうちに投げ返すこともできますが、これには〈幸運〉ロールに成功することが必要です。原則として、ダイナマイトは１本ずつ投げなければなりません。

炸薬の量では手榴弾よりも上なのですが、対人殺傷用に作られているわけではないので、効果半径は劣ります。

ダイナマイトを投げる際は、キャラクターの〈投げ〉技能を使用します。

表Ｓ－７：飛び道具一覧表

名称	ダメージ	基本射程距離(m)	最大射程距離(m)	基本命中率	ＤＰ	価格(¥)
鞭	１Ｄ３	5	5	10%	6	10,000
チェーン	１Ｄ３＋１	2	2	15%	10	500
長鞭	１Ｄ６	5	10	5%	10	150,000
弓*	１Ｄ６＋１	30	100	5%	7	20,000
長弓*	１Ｄ８＋２	50	150	5%	8	50,000
クロスボウ*	２Ｄ６＋２	50	200	25%	10	120,000
トマホーク	１Ｄ６	10	20	〈投げ〉	15	4,000
投げナイフ*	１Ｄ４	10	20	〈投げ〉	12	15,000
吹き矢	1	10	50	10%	4	5,000
ハンティング・ブーメラン	１Ｄ４	20	40	10%	4	10,000
ウォー・ブーメラン	１Ｄ８	20	40	10%	8	20,000
パチンコ	１Ｄ６	20	100	25%	5	3,000
投げ槍,銛*	１Ｄ８＋１	20	50	10%	12	20,000
ダイナマイト	５Ｄ６(２m)	－	－	〈投げ〉	1	2,000

* “貫通”可能な武器

大型の武器：

爆弾：

航空機に搭載される爆弾のうち、全世界でもっとも多用されているのが、500 ポンド(225 kg)爆弾、750 ポンド(330 kg)爆弾、1,000 ポンド(550 kg)爆弾、2,000 ポンド(1,100 kg)爆弾の 4 種類です。

500 ポンド爆弾は、5 D 100 ポイントのダメージを与えます。また、効果半径は 20 mです。

750 ポンド爆弾は、6 D 100 ポイントのダメージを与えます。また、効果半径は 25 mです。

1,000 ポンド爆弾は、7 D 100 ポイントのダメージを与えます。また、効果半径は 30 mです。

2,000 ポンド爆弾は、10 D 100 ポイントのダメージを与えます。また、効果半径は 40 mです。

爆弾の命中率は、投下高度、天候、地形、航空機の性能、搭乗員の錬度、そして爆弾自体の誘導方法などによって大きく左右されます。誘導システムがまったく備えられていない安価な自由落下爆弾、いわゆる「盲目の爆弾」の命中率は、どんな場合であれ、さほど良いものではありません。数十～数百mの誤差は、まあ当たり前という程度の精度です。

可動式の翼を持つ誘導爆弾の誘導方式には、ＴＶ誘導、赤外線誘導、レーザー誘導、そして母機からの電波誘導など何種類もありますが、その精度は自由落下の爆弾とは比較になりません。もっとも性能の高い誘導爆弾ならば、地上数千mから投下してトラックの運転手の頭に命中させられるほどです。

戦闘機、攻撃機、戦闘爆撃機などの小型～中型の航空機は、機種や攻撃地点までの距離にもよりますが、だいたい 5,000～15,000 ポンド(2,000～6,000 kg)の各種攻撃装備を搭載することができます。

大型爆撃機(ヴェトナム戦争における B-52 など)に至ると、50,000～70,000 ポンド(20,000～30,000 kg)もの爆弾を搭載できます。

ナパーム弾：

ナパーム弾は、きわめて高温で燃焼し、しかも付着性の強いパーム油を詰め込んだ焼夷弾です。ナパーム弾の重量は、便宜上一律 750 ポンド(330 kg)であるものとします。

ナパーム弾が投下されたら、着弾地点から 30 mの範囲内にいるあらゆる生物は、40 対自分のＣＯＮ値による抵抗ロールを行なわねばなりません。これに失敗した者は 40 ポイントのダメージを被り、成功した者も 20 ポイントのダメージを被ります。

着弾地点から 30～60 mの範囲内にいるあらゆる生物は、20 対自分のＣＯＮ値による抵抗ロールを行なわねばなりません。これに失敗した者は、20 ポイントのダメージを被り、成功した者も 10 ポイントのダメージを被ります。

爆弾の場合と異なり、ナパーム弾の攻撃に際しては、物陰などに隠れていてもまったく無駄です。

ＦＡＥ(燃料空気爆発)兵器：

ＦＡＥ兵器は、究極の戦術兵器と言われるほどの威力を持つ爆弾で、狭い地域における破壊力では核兵器にも匹敵します。

ＦＡＥ兵器は、着弾すると霧状の液化天然ガスをあたりに噴き出し、それが空気ともっとも適当な割合で混合したその瞬間に、点火されます。これによる爆発はすさまじく、かつ効果が広範囲に渡りますが、それだけではなく非常な高熱をも生じます。

ＦＡＥ兵器は、3 D 100+25 ポイントのダメージを与えます。効果半径は 50 mです。これは高熱と爆風の両方によるものですから、力学的な攻撃が通用しないような生命体にも有効です。また、ナパーム弾と同じように物陰に隠れても無駄です。

さらに、激しい燃焼によって爆発地点付近の酸素が大量に消費されるので、何らかの防護方法によって命が助かったものの、酸欠によって窒息してしまう可能性もあります。

この兵器の最大の欠点は、あまりにも高価過ぎることにあります。ために、地雷原の除去などの特殊な用途にのみ、使用されています。

ＦＡＥ兵器の重量は、500 ポンド(225 kg)です。

対地ロケット：

航空機の武装としてのロケットは、精度が低い反面、威力が大きくかつ同時に広い地域を攻撃でき、安価で信頼性の高い兵器です。

戦闘機や攻撃ヘリコプターは、最大で 4 ～ 6 基のロケット・ポッドを搭載できます。1 基のポッドには 20 発前後のロケット弾が装填されており、これらがいっせいに発射されます。

ロケット弾の射程距離は数百mで、半径 50～200 mの円内に全弾が着弾します。ロケット弾 1 発が与えるダメージはそれぞれ 10 D 10 ポイントで、効果半径は 10 mです。20 発のロケット弾が正確にどこに命中したかは、キーパーが決定するものとします。大きな固定目標(クトゥルフなど)を狙ってロケットを発射する場合には、1 D 20 ロールによって何発が命中したかを決めます。

ロケット・ポッドは、攻撃ヘリコプターではない普通の民間用ヘリコプターや、さらにはセスナ機の類いにも 2 基程度ならば搭載することができます。

核兵器：

核兵器には、実にさまざまな大きさ、種類のものがあります。核爆弾、戦術核ミサイル、戦略核ミサイル、核地雷、核爆雷、核魚雷、核砲弾、果ては核迫撃砲などなど。

その種類にかかわらず、戦術用途の核兵器の弾頭はだいたいＴＮＴ 20～100 kt(キロトン)相当の爆発力を持ちます。

これに対して、戦略用途の核兵器の弾頭の威力は、100 kt～1 mt(メガトン＝1,000 kt)の範囲内です。ちなみに、1945 年に広島に投下された核爆弾の爆発力は、わずかに 12.5 ktに過ぎませんでした。

人類史上で爆発したうち、最大の威力を持つ核装置の爆発力は 400 mtでした。また、これを上回る 800 mtの核装置もソ連で開発されたという話ですが、あまりにも危険なため、実際に実験されることはついぞありませんでした。

核兵器の攻撃力は、他の兵器と比べられるものではありません。よって、だいたいの目安を弾頭の爆発力別に示すのみとしておきましょう。

100 ktの核兵器が中程度の高度で爆発した場合、半径 2.5 km以内の建築物のほとんどが爆風によって破壊されます。半径 1.5 km以内にいる人間は全員が熱線と放射線とによって即死します。半径 4 km以内の屋外にいる人間は第 3 度の火傷を負います。また、半径 4 ～ 8 km以内の屋外にいる人間は、第 1 度ないし第 2 度の火傷を負います。

1 mtの核兵器が中程度の高度で爆発した場合は、半径 8 km以内の建築物のほとんどが爆風によって破壊されます。半径 1 .7 km以内にいる人間は全員が熱線と放射線とによって即死します。半径 10 km以内の屋外にいる人間は第 3 度の火傷を負います。また、半径 10～16 km以内の屋外にいる人間は、第 1 度ないし第 2 度の火傷を負います。

爆風や熱線を生き延びることができても、爆心地から数kmの場所にいた場合、または、爆発後 100 時間以内に爆心地から 2 km以内に立ち入った者は、放射能に被曝し、急性の放射線障害にかかります。また、風向きに大きく影響されることですが、爆心地から数十km～数百kmの範囲内

で、強い放射能を含んだフォールアウト(放射性降下物)が降ります。フォールアウトの放射能の強さと、爆心地までの距離は、あまり関係がありません。日本の第5福竜丸が被曝した際は、同船はビキニ環礁の水爆実験場から実に150km以上も離れていたのです。

核兵器の爆心地での温度は、瞬間で1億度にも達します。また、100 ktの核兵器が地上で爆発した場合、半径約100 m、深さ約25 mのクレーターが生じます。1 mtの核兵器が地上で爆発した場合は、半径約300 m、深さ約40 mのクレーターが生じます。

武器の購入：

今さら改めて言うまでもなく、日本ではあらゆる銃器類の所持は原則として禁止になっています。オートマチック射撃のできない狩猟用のライフルおよびショットガン、それに鑑賞用の日本刀、長刀などは、当局の許可を得れば所有することができます。拳銃や、オートマチック・ライフルの類いの所持は、絶対に許されません。ボウガンや弓矢、パチンコなどの所持については、特に規制はありません。

アメリカや西ヨーロッパの多くの国では、護身用の拳銃、ライフル、ショットガンの所持が許可されています。ただし、これらの国でも、オートマチック・ライフル、サイレンサー、炸裂弾を民間人が購入することはできません。オートマチック・ショットガンは、民間人でも購入できます。

しかし、オートマチック・ライフルおよびサブマシンガンのほとんどの型は、民間向けに単発射撃しかできないようにメーカーによる改造の加えられたヴァージョンが売られており、これなら自由に入手することができます。この種の「改造」はだいたいが非常にいい加減なもので、キャラクターは〈機械修理〉に成功さえすれば、これらの銃をオートマチック射撃が可能なように手直しできます。

また、銃器に関してある程度の知識を持っていて、かつ〈機械修理〉ロールに成功すれば、キャラクターは自分の銃に装着できるサイレンサーを自作することができます。

銃器の「所持」と「携帯」とは異なることに気をつけてください。「所持」の許可は簡単に取れますが、発射可能な状態の銃器を常時身につけることを意味する「携帯」の許可は、アメリカと言えども原則として特定の職業人(探偵、警備員など)に対してのみ出されます。

スイスのような国民皆兵制度を採用している国は、少々特殊です。あらゆる銃器の所持／携帯が自由、と言うよりは、国民のひとりひとりが兵士であり、家の一軒一軒が武器庫なのです。有事の際には、国民は自分の家にある武器を手に手に取って、参集することになっています。

ブラック・マーケット：

治安がおそろしくいい加減な国を除けば、手榴弾や機関銃よりも強力な武器はおいそれとは手に入れることはできません。必然的に、裏の世界の市場……ブラック・マーケットを頼ることになります。

ブラック・マーケットの「信頼性」は、その国の治安およびその国にいったいどのくらいの量の武器がころがっているかによります。日本やソ連といった国では、どうあがいたところで拳銃やサブマシンガン程度の武器が精一杯でしょう。対して「世界の武器庫」を自認するアメリカや、フランス、イタリアなどでは、かなりの威力の武器までを手に入れることができるでしょう。キーパーは、この点に十分に注意してください。

ブラック・マーケットのお得意になるためには、まずそれを捜し出さねばなりません。この場合、何らかのコネが必要でしょう。

拳銃、(単発の)ライフル、ショットガンおよびそれらの弾薬のブラック・マーケットでの価格は、本来の価格の1D3＋1倍であるものとします。

オートマチック・ライフル、サブマシンガン、機関銃、手榴弾、ダイナマイト、サイレンサー、火炎放射器、グレネード・ランチャーおよびそれらの弾薬のブラック・マーケットでの価格は、本来の価格の1D6＋1倍であるものとします。

ロケット・ランチャー、60㎜迫撃砲、80㎜迫撃砲、およびそれらの弾薬のブラック・マーケットにおける価格は、本来の価格の1D10＋1倍であるものとします。

120㎜迫撃砲、個人用ATM、120㎜榴弾砲、およびそれらの弾薬のブラック・マーケットにおける価格は、本来の価格の2D6＋2倍であるものとします。

ブラック・マーケットの武器に対しても、キャラクターの〈値切り〉技能は有効です。

言うまでもなく、買おうとする武器が強力であればあるほど、また数量が多ければ多いほど、入手するのは難しくなり、注文主の手元に届くのも遅くなります。かと言って、ある程度まとまった数でなければ、武器商人が注文を受けつけてくれないこともあります。

戦車、戦闘機、攻撃ヘリコプター、軍艦、核兵器などは、どのような国でも入手することはまず不可能です。「絶対に」駄目というわけでもありませんが、このような冒険は、また別の種類のゲームの範疇でしょう。

爆発、装甲、その他：

手榴弾、ロケット弾、砲弾など爆発性の武器のダメージの欄には必ずかっこを付けた“効果半径”が記載されています。命中した目標を中心として、この効果半径内にあるものはすべてその爆発本来のダメージを被ります。また、効果半径からさらに効果半径だけの距離離れるごとに、受けるダメージは本来のものよりも2分の1ずつ(端数切り捨て)少なくなってゆくものとします。すなわち命中地点～効果半径の距離では通常のダメージ、効果半径～効果半径の2倍の距離では本来の2分の1のダメージ、効果半径の2倍～効果半径の3倍の距離では本来の4分の1のダメージ……というようになるわけです。

加えて、(直撃ではない)爆発によるダメージに対しては、あらゆる装甲はその本来の数値の2倍の効果を持つものと考えます。例えば、9ポイントの装甲を持つ‘忌まわしき狩人’の1m横で破片手榴弾が爆発したような場合、この‘狩人’が9×2＝18ポイントの装甲を有しているものと仮定してこのダメージを決定します。

爆発によって複数の目標が影響を被る際は、ダメージを決定するロールはそのおのおのについて行なわれます。

あらゆる爆発には“貫通”の能力はありません。ただし、弾体そのものが目標に直撃したような場合は別です。

ショットガンは、ご存じのようにたくさんの小さな散弾をホースからほとばしる水のように目標に「浴びせかける」武器で、その性質上、ダメージは爆発のそれに似ています。よって、爆発と同様、ショットガンの命中によるダメージに対しては、あらゆる装甲はその本来の数値の2倍の効果を持っているものと考えます。

特殊な貫通：

直線、あるいは直線に近い弾道で目標に命中する投射タイプの強力な武器には、銃器や細身の刀剣などの武器とはやや違った“貫通”ルールが適用されます。このような武器は破壊力が強力なため、狙いが敵の急所から多少それようとも、与えるダメージはさほど変わらないのです。“一覧表”上の“ダメージ”の欄に“†”という記号が付されている武器が、これに相当します。このような武器は、命中判定ロールを行なう際に、最終命中率の2分の1以下の目が出たら、ただちに“貫通”したことになり、与えるダメージが通常の2倍となります(一般の銃器のよう

に、最終命中率の5分の1ではありません)。以後はこれを“特殊な貫通”と呼ぶことにします。

例：ロケット・ランチャーの射撃の成功率が30%であるようなキャラクターがこの武器を使う場合、命中判定のロールで“15”以下の目が出たら、この射撃で“特殊な貫通”が生じたこととなり、目標に与えるダメージは本来の2倍となります。

“特殊な貫通”が適用されるのは、あくまで弾丸が直撃した目標に対してだけです。たとえ“特殊な目標”が発生しようとも、直撃した目標以外の、弾丸の爆発によってのみダメージを被る物体には、何の影響もありません。

“特殊な貫通”を起こしうる武器は、たとえ命中判定ロールで命中率の5分の1以下の目が出ても、それ以上は何も起こりません。すなわち、一般の“貫通”と“特殊な貫通”とが同時に適用されることは絶対にないというわけです。

“特殊な貫通”を起こしうる武器には、以下のようなものが含まれます。

ロケット・ランチャー
グレネード・ランチャー(水平撃ちを行なう場合に限る)
各種対戦車ミサイル
各種戦車砲
20 mm ヴァルカン
30 mm 連装対空砲

目標に弾丸を直撃させることを前提とはされていない弾道兵器、例えばグレネード・ランチャー(水平撃ちをしない場合)や迫撃砲、榴弾砲などは、命中判定ロールの際にどのように小さな目が出ようと、絶対に“貫通”あるいは“特殊な貫通”の結果が得られることはないので、上記のルールが適用されることもありません。

II：技能

新たに登場する技能：

オートバイ運転：この技能は、オートバイを運転する技術を表しています。この技能の成功率が25%以上あれば、キャラクターは一応は道路上でオートバイを安全に走らせることができます。基本的な使い方は、〈自動車運転〉のそれとまったく同じであるものとします。

コンピュータ・ソフトウェア：この技能は、コンピュータのソフトウェアを扱う能力を表しています。この技能の使用法は、主に「プログラミング」、「デバッグ」、「プロテクト」、「侵入」、そして「解析」の5つに分けられます。

「プログラミング」とは、ソフトウェアを製作することです。しかしながら、ひと口にソフトウェアと言っても、その規模は実にさまざまです。便宜上、ここではパーソナル・コンピュータ用のデータ・ベースやゲーム・プログラムを「小規模なソフトウェア」、戦闘機や宇宙船の搭載コンピュータの動作プログラム、銀行のオンライン・システム程度のプログラムを「中規模なソフトウェア」、そして北米防空司令部の中央コンピュータの動作プログラム、ＮＴＴの電話交換システムの中枢ソフトウェア程度のプログラムを「大規模なプログラム」というふうに、おおざっぱに種類分けすることにします。このうち、ゲームに関係してくるのは小規模なソフトウェアだけです。中規模なソフトウェアの製作には最低数人の、大規模なソフトウェアの製作には数十人のスタッフおよび多数の高価な機器類を必要とするので、あくまでも企業または国家事業体ベースの仕事であり、探索者の個人レベルの問題ではないのです。しかし、探索者が天才的な才能を持つソフトウェア技術者であるのならば、キーパーは彼または彼女を物語の中で企業や国の巨大プロジェクトに参加させることにしてもよいでしょう。

小規模なソフトウェアの製作には、プログラマー1人で数ヵ月～1年間くらいかかります。必要な道具は、小型コンピュータが1台か2台と、その周辺機器があれば十分です。〈コンピュータ・ソフトウェア〉ロールは、プレイヤーでなくてキーパーが行ない、しかもその結果についてはプレイヤーたちには教えません。この技能に失敗した場合は、作ったソフトウェアに何らかのバグ(欠陥)が生じたことになりますが、デバッグ(バグ取り)を行なうか、さもなければ実際にそのソフトウェアを使ってみて不都合な点があらわになるかしないかぎり、キャラクターたちにはそれを知る術はないのです。

生じたバグの程度とその影響度は、プログラマーのこの技能の成功率の高さと、ロールの結果とによってキーパーが決めてください。ただし、96～00の目が得られた場合は、ソフトウェアの中に非常にたちの悪い種類のバグが生じたことになります。このバグを除去するためには、デバッグに2回成功しなければなりません。しかも、このバグは見た目にはそんなに凶悪そうな欠陥には見えないので、キャラクターたちにはデバッグを1回成功させればそれで完全に取り除かれたように思えるのです。除去しないでそのまま残しておいた場合には、このバグはキャラクターたちがそのソフトウェアを使っている最中の、まさにもっとも都合の悪い瞬間に、もっとも都合の悪いかたちで突如として影響してくることになります。

「デバッグ」とは、ソフトウェア内部に巣食うバグを発見し、取り除く作業のことです。デバッグを行なうには、まずそのソフトウェアに関してある程度知っている必要があります。はじめて見るソフトウェアのデバッグを行なうためには、まずこれに対する「解析」に成功しなければなりません。デバッグに要する時間は、それを製作するのに要した時間の3分の2です。ただし、そのソフトウェアの製作者自身がデバッグを行なう場合には、製作時間の2分の1の時間で、デバッグを行なうことができます。デバッグに失敗した場合は、そのソフトウェア内に果たしてバグが存在するのかどうかすらわからなかったことになります。

「プロテクト」とは、すでに存在するソフトウェア(プログラム、データ)にプロテクト(電子的な錠前)をかける作業のことです。プロテクトをかけられたプログラムは、正しいパスワードや磁気カードなくしては、入りこんだりそれを使用したりすることができなくなります(代表的な例が、銀行のオンライン・システムです)。プロテクトの破られにくさを端的に表す数値である「手強さ」は、それをかけたキャラクターの〈コンピュータ・ソフトウェア〉技能の成功率で表します。〈コンピュータ・ソフトウェア〉技能を使ってプロテクトをかけるのに必要な時間は、1～2週間程度です。これよりもはるかに短い時間でプロテクトをかけることも可能ですが、その場合は、そのプロテクトの「手強さ」は本来の2分の1(切り上げ)に減少することとします。また別に、〈コンピュータ・ソフトウェア〉を使ってプロテクトをかけることもできます。

「侵入」とは、上の記述とは逆に、他人のかけたプロテクトを破ってシステムの内部に無断で入りこむ作業のことを言います。注意すべきは、〈コンピュータ・ソフトウェア〉技能によって破れるのは〈コンピュータ・ソフトウェア〉によってかけられたプロテクトだけで、〈コンピュータ・ハードウェア〉を使ってかけられたプロテクトを破るのには、同じく〈コンピュータ・ハードウェア〉を用いなければならないのです。

システムに侵入をこころみるためには、まずそれにアクセスする必要があります。アクセスは、直接にそのシステムに付属する端末から行なうこともできるし、電話回線などを使用して遠方から行なうこともでき

ます。侵入の手順は、一見カー・チェイスのそれに似ています。すなわち、侵入しようとするシステムにかかっているプロテクトの「手強さ」によるロールをキーパーが、そして侵入を行なうキャラクター自身ののく〈コンピュータ・ソフトウェア〉によるロールをプレイヤーが、それぞれ同時に行なうのです。プロテクトのロールと侵入者のロールが共に失敗した場合は、侵入者はプロテクトを破れなかったことになりますが、ひき続き同じ条件で侵入をこころみることができます。

プロテクトのロールが失敗し、侵入者のロールが成功した場合は、見事にプロテクトを破れたことになります。侵入者は、自由にそのシステムの内部に入りこんでそれを操ったり、収められているデータを閲覧したりすることができるようになります(平たく言えば、そのシステムの一般の使用者と同じことができるようになるのです)。また、それ以後も、侵入の事実がシステムの管理者に気づかれてパスワードや、さもなくばプロテクトそのものを変更したりされないかぎり、侵入の手順なしにいつでも自由にシステム内部に入りこめます。

そして、プロテクトの方のロールが成功し、侵入者のロールが失敗した場合は、その侵入は完全に失敗したことになります。侵入をこころみたキャラクターは、自分の〈コンピュータ・ソフトウェア〉の成功率を上げるか、さもなくば特別な器具をそろえて出直して来ないかぎり、二度と再びそのプロテクトに対する侵入を行なえなくなります。さらに、プロテクトによっては侵入に対して即座に警報を発したり、自動的にシステムをシャットダウン(閉鎖)してしばらくの間あらゆるアクセスを拒否するようになったり、特別警戒厳重なプロテクトの場合にはデータ・ライブラリイやあるいはシステム全体を自分自身で破壊してしまうことさえあります。

多くのシステム(特に、大規模なシステム)では、アクセスできる者が一般の使用者と、システムの管理者とに分けられています。管理者は、そのシステムのあらゆる部分、データにいつでも自由自在に近づき、利用する絶対的な権限を有しています。データ・ライブラリイやシステムそのものを停止させたり、あるいは破壊したりすることもできるのです。対して一般の使用者のシステム利用はかなり限られており、システム自体をいじったりすることはもちろん、極秘を要するデータを閲覧することも許されません。またシステムによっては、一般の使用者も許可されているアクセスの範囲によってさらにクラス分けされていることがあります。使用者のクラスによって、それぞれそれを守っているプロテクトが異なっていることは言うまでもありません。もちろん、システムの管理者クラスのアクセスを守っているプロテクトがもっとも厳重な「手強さ」を持っています。

侵入をこころみるキャラクターが前もってそのプロテクトに関する有力な情報を持っているような場合には、キーパーはロールの際にキャラクターに有利な修正を加えてください。

「解析」とは、未知のソフトウェアを調査して、その目的や機能、作動方法、そして収められているデータの内容を明らかにすることです。小規模なソフトウェアを解析するのに必要な時間は、１D３日です。中規模なソフトウェアを解析するのに必要な時間は、２D３ヵ月です。大規模なソフトウェアになると、解析に要する時間は２D６＋６ヵ月にも達します。解析の際にく〈コンピュータ・ソフトウェア〉に失敗してしまったら、そのシステムはキャラクターの手にはまったく負えなかったことになりますが、時間をも浪費してしまうようなことはありません。

コンピュータ・ハードウェア：この技能は、コンピュータのハードウェアに関するさまざまな知識と能力とを表しています。誤解してはならないのは、ここで言う「ハードウェア技術」とは、電器店でＩＣその他の部分品を買いあさってきて、ハンダ付けでもってコンピュータを組み立てることを意味しているのではありません(それはあくまでく〈電気修理〉技能の役割です)。電子演算回路とその理論そのものに関する知識と能力なのです。

〈コンピュータ・ハードウェア〉技能の使用法は、「設計」、「解析」、「プロテクト」、「侵入」の４種類です。

「設計」とはコンピュータの中枢となるＩＣ自体を設計することです。言うまでもなく、このためには工場か研究所まるまるひとつ分ほどの設備と、多数の優秀なスタッフおよびそれらすべてを円滑に運用する組織が必要となります。よって、中規模または大規模なソフトウェアのプログラミングと同様に、企業や国家などの大きな組織にキャラクターをからませる場合を除けば、ゲームの進行には原則として無関係です。

「解析」とは、未知のコンピュータ・システムを調査してその用途、作動方法などを明らかにすることです。あるシステム上で走らせるためのソフトウェアを作るためには、まずそのシステムのハードウェアのことをある程度知っておく必要があります。市販のパソコンやミニコンの場合には、原則として、〈コンピュータ・ソフトウェア〉技能のみを有しているキャラクターでも、そのいずれの基本的な動作をもプログラミングのためには十分な程度に知っているものと考えます。そうでない特殊なコンピュータや、今までに見たことも聞いたこともないようなコンピュータの場合には、使いこなすためにはまず〈コンピュータ・ハードウェア〉を使って解析するか、あるいは他人に解析してもらってその結果を教えてもらわねばなりません。

パソコン程度のハードウェアの解析に要する時間は、２D６日間であるものとします。ミニコン程度のハードウェアの解析に要する時間は、１D３ヵ月であるものとします。それ以上の大型コンピュータの解析に必要な時間は、最低でも２D６＋６ヵ月はかかるものとします。〈コンピュータ・ハードウェア〉技能にしくじって解析に失敗しても、無駄な時間を浪費してしまうようなことはありません。

「プロテクト」は、〈コンピュータ・ソフトウェア〉の項で説明したプロテクトと原理はまったく同じことです。ただ違うのは、プロテクトの種類がシステムのハードウェアそのものにかけられているという点です(例えば、磁気ディスクにレーザーで不規則な形をした刻印をつけるとか)。ハードウェアによるプロテクトの「手強さ」は、ソフトウェアの場合同様、それをかけた者の〈コンピュータ・ハードウェア〉技能の成功率で表されます。ハードウェアによるプロテクトをかけるためには、特殊な設備と、そして少なくとも１ヵ月の時間とが必要です。

「侵入」は、システムのハードウェアにかけられたプロテクトを破って内部に入りこむ作業のことです。〈コンピュータ・ハードウェア〉技能は、〈コンピュータ・ソフトウェア〉技能を使ってかけられたプロテクトには、何ら効力を発揮しえません。システムのハードウェアとソフトウェアの双方にプロテクトがかかっているような場合には、それぞれ該当する技能を用いて、別々に破らなければならないのです。プロテクトを破る手順や、それが成功した時、あるいは失敗した時の結果といったことは、すべてソフトウェアにかけられたプロテクトの場合とまったく同じであるものとします。

写真：1980年代においては、〈写真〉技能の基本成功率を25%に改定します。これは、カメラ本体やフィルムの急速な発達によるものと考えます。

日本語語会話、読み書き：当然のことながら、ソースブックでの「英語」は日本を舞台にしたシナリオでは全て「日本語」に置き換えられます(言うまでもなく、キャラクターが日本語を母国語としている場合ですが)。〈日本語会話〉技能の基本成功率はキャラクターのＩＮＴ×５%に、そしてく〈日本語読み書き〉技能の基本成功率はキャラクターのＥＤＵ×５%に

なります。

マーシャル・アーツ：この技能は、素手によって格闘を行なう能力を表しています。“殴る”、“蹴る”、“頭突き”、あるいは“絞め”によって攻撃を行なう際に、命中判定のロールの結果が攻撃を行なうキャラクターの〈マーシャル・アーツ〉技能の成功率以下である場合、その攻撃が相手に与えるダメージは通常の2倍となります。例えば、“殴る”攻撃の場合にはそのダメージは2D3ポイントとなります(さらに実際には、2倍にはならないそのキャラクターのダメージ・ボーナスが加えられますが)。また、素手のキャラクターが攻撃を受けた際に自分の〈マーシャル・アーツ〉技能によるロールを行なってこれに成功したら、うまく“受け”られたことになり、その攻撃によるダメージを被らずに済みます。ただし、〈マーシャル・アーツ〉技能によって“受け”ることのできるのは、近接戦用の武器による攻撃に限られます。

新技能の基本成功率：

〈オートバイ運転〉：20%
〈コンピュータ・ソフトウェア〉：0%
〈コンピュータ・ハードウェア〉：0%
〈写真〉：25%
〈日本語会話〉：INT×5%
〈日本語読み書き〉：EDU×5%
〈マーシャル・アーツ〉：0%

書物のコンピュータ解析：

およそ人類の使っていたものでさえあれば、いつの時代の、どのような場所の言語でしるされている書物であれ、コンピュータによって徹底的にその内容を解析することができます。

書物の解析は、大学や博物館の研究室またはその種の仕事を専門とする企業のいずれかに依頼することになります。大学に依頼する場合は、その書物の内容や言語が、その研究室の研究目的に沿ったものである必要があります(大学はまず第一に学術機関であり、営利は二の次なのですから)。ですから、古代中国語の研究ではトップレベルにある研究室に、いきなりヒエログリフ関係の問題を持ち込んでも、まず受け付けてはくれないでしょう。

さらに、その書物が学術的、歴史的に非常に価値の高いものであったり(魔道書の場合、たいていはそうですが)、または探索者自身がそこの研究室の指導的な立場にあるような場合には、解析にかかる費用はただ同然となります。

言うまでもなく、大学に書物の解析を依頼した場合、その解析結果は以後が大学の研究資料としても公に利用されることになります。すなわち、探索者たちと大学との「共有財産」となるわけです。

対して、企業の研究施設は対象の内容に関係なく平等に解析を引き受けてくれるうえ、その結果は原則として守秘となります。

スケジュールの都合から、大学や博物館は解析を依頼してから2D6週間後に、企業は1D10週間後に、実際の解析作業に取りかかります。ただし、先に述べたように、その書物が研究対象として大きな価値を持っているような場合には、大学や博物館は他の仕事を後回しにしてでもただちに解析作業にかかってくれるでしょう。

実際の解析作業には、書物にもよりますが1D6＋4週間の時間がかかります。この時間の大半を占めるのが実は書物の内容をコンピュータにインプットするのに要する手間で、コンピュータの解析自体はそんなにはかかりません。

解析にかかる費用は、大学や博物館の場合には原則として作業時間1週間あたり100万円で、企業に依頼した場合には作業時間1週間あたり200万円となります。

解析結果は1枚～数枚のディスクに収められ、中型～大型のコンピュータ上で走らせることができます。もちろん、電話回線を使えば自宅の端末などからでも簡単にアクセスすることが可能です。

解析結果は、いくらでも他のディスクにコピーすることができます。

コンピュータ解析を行なうと、その書物に関して以下のような便宜や情報が得られることになります。

(1)書物の内容の完全な要約。この要約は現代英語に翻訳されているばかりでなく、オリジナルにぎっしりと書かれていたありとあらゆる隠語、示唆、魔術や占星術に関する専門用語、今では死滅してしまった方言や言いまわし、レトリック、さらに作者が独自に開発したらしい暗号に至るまでが、すべてその真実の(さもなくば真実に非常に近い)意味に修正されているので、普通のオカルト書や歴史書の感覚ですらすら読むことができ、しかもそれによって得られる知識はオリジナルを読むのと少しも変わりがありません。

オリジナルの中の文章や単語の意味に関して、コンピュータにも情報不足で解析に自身がないような場合には、その旨と、要約に記述されたその部分の翻訳が正しい確率とが示されます。他の意味も考えられる場合には、そのリストも与えてくれます。

この要約を読破するのに要する時間は、2D4週間です。

要約を読むことによって獲得できる〈クトゥルフ神話〉の数値はオリジナルの場合とまったく同じです。しかし、読者が喪失するSANの値は、一律オリジナルの場合の2分の1(端数切り上げ)に減少します。

(2)オリジナルの書物に関する、文法的、専門的な完全な分析結果。よって、その書物によって調べたいと思う何らかの事柄(書物に記載されているかもしれない事項、書物の作者、書物の書かれた年代や場所)があれば、コンピュータに尋ねさえすれば間髪入れずにそれについて知っている限りのことを教えてくれます。例えば、ルールブックの64ページの例のような場合には、キャラクターは単に「ムーンレンズ」と端末に打ちこんでやれば、後は待つだけでよいのです。

(3)オリジナルの書物に記載されている、ありとあらゆる呪文の完全なリスト。このリストから呪文を習得しようとする場合、それに要する研究期間は、呪文ひとつにつき1D4週間で足ります。さらに、オリジナルの書物の呪文倍数にまったく関係なく、コンピュータ解析によって得られたこの呪文のリストの呪文倍数は、一律に“5”であるものとします。

III：職業

新しい技能の導入などによって、1980年代においては、キャラクターが選ぶことのできる職業とその取りうる技能のリストとを少々変更することにします。

作家：
〈コンピュータ・ソフトウェア〉
〈心理学〉
〈図書館〉
〈雄弁〉
〈歴史〉
〈日本語　読み書き〉
〈外国語　読み書き〉

〈外国語　会話〉
個人的な特技として、好きな技能をどれでもひとつ

ジャーナリスト：
〈心理学〉
〈言いくるめ〉
〈討論〉
〈日本語　読み書き〉
〈外国語　読み書き〉
〈外国語　会話〉
個人的な特技として、好きな技能をどれでもひとつ

医師：
〈応急手当〉
〈診断〉
〈信用〉
〈心理学〉
〈精神分析〉
〈治療〉
〈毒物〉
〈薬学〉
〈英語　読み書き〉
〈ドイツ語　読み書き〉

法律家：
〈言いくるめ〉
〈経理〉
〈信用〉
〈心理学〉
〈討論〉
〈図書館〉
〈法律〉
〈雄弁〉
〈英語　読み書き〉

歴史家／古物収集家：
〈地図製作〉
〈図書館〉
〈値切り〉
〈法律〉
〈歴史〉
〈外国語　読み書き〉
〈外国語　会話〉
個人的な特技として、好きな技能をどれでもひとつ

心理学者：
〈オカルト〉
〈考古学〉
〈心理学〉
〈人類学〉
〈精神分析〉
〈図書館〉
〈歴史〉
〈外国語　読み書き〉
〈外国語　会話〉

ディレッタント：
好きな技能を、どれでも５つまで選べる

教授：
〈オカルト〉
〈化学〉
〈語学〉
〈考古学〉
〈コンピュータ・ハードウェア〉
〈コンピュータ・ソフトウェア〉
〈植物学〉
〈人類学〉
〈地質学〉
〈天文学〉
〈動物学〉
〈討論〉
〈図書館〉
〈外国語　読み書き〉
〈外国語　会話〉

私立探偵：
〈言いくるめ〉
〈応急手当〉
〈隠れる〉
〈カモフラージュ〉
〈聞き耳〉
〈経理〉
〈忍び歩き〉
〈信用〉
〈心理学〉
〈法律〉
〈目星〉
〈格闘〉
〈拳銃〉

テロリスト：
〈言いくるめ〉
〈化学〉
〈隠れる〉
〈カモフラージュ〉
〈コンピュータ・ソフトウェア〉
〈忍び歩き〉
〈心理学〉
〈図書館〉
〈雄弁〉
〈外国語　読み書き〉
〈外国語　会話〉
〈拳銃〉
〈サブマシンガン〉

ギャング(ヤクザ)：
〈言いくるめ〉
〈聞き耳〉
〈自動車運転〉
〈ジャンプ〉
〈信用〉
〈登はん〉
〈法律〉
〈値切り〉
〈目星〉
〈格闘〉
〈ナイフ〉
〈拳銃〉
〈サブマシンガン〉

プロ・スポーツ選手：
〈泳ぎ〉
〈回避〉
〈ジャンプ〉
〈乗馬〉
〈信用〉
〈心理学〉
〈登はん〉
〈投げ〉
〈格闘〉

浮浪者：
〈言いくるめ〉
〈応急手当〉
〈隠れる〉
〈聞き耳〉
〈忍び歩き〉
〈登はん〉
〈値切り〉
〈目星〉

政治家：
〈言いくるめ〉
〈経理〉
〈信用〉
〈心理学〉
〈討論〉
〈法律〉
〈値切り〉
〈雄弁〉
〈歴史〉
〈外国語　読み書き〉
〈外国語　会話〉

農夫：
〈応急手当〉
〈聞き耳〉
〈機械修理〉
〈重機械操作〉

〈植物学〉
〈動物学〉
〈値切り〉
〈目星〉

警察官：
〈言いくるめ〉
〈応急手当〉
〈オートバイ運転〉
〈隠れる〉
〈聞き耳〉
〈自動車運転〉
〈忍び歩き〉
〈法律〉
〈目星〉
〈拳銃〉
〈サブマシンガン〉
〈ショットガン〉
〈警棒　攻撃／受け〉

陸軍兵士：
〈応急手当〉
〈隠れる〉
〈カモフラージュ〉
〈機械修理〉
〈自動車運転〉
〈忍び歩き〉
〈重機械操作〉
〈電気修理〉
〈登はん〉
〈投げ〉
〈目星〉
〈拳銃〉
〈ライフル〉
〈機関銃〉
〈グレネード・ランチャー〉

コンピュータ技術者：
〈機械修理〉
〈コンピュータ・ソフトウェア〉
〈コンピュータ・ハードウェア〉
〈電気修理〉
〈図書館〉
〈討論〉
〈英語　読み書き〉

秘書：
〈言いくるめ〉
〈経理〉
〈コンピュータ・ソフトウェア〉
〈心理学〉
〈討論〉
〈図書館〉
〈日本語　読み書き〉
〈日本語　会話〉
〈外国語　読み書き〉
〈外国語　会話〉

考古学者／探検家：
〈言いくるめ〉
〈応急手当〉
〈オカルト〉
〈泳ぎ〉
〈考古学〉
〈自動車運転〉
〈乗馬〉
〈人類学〉
〈地図製作〉
〈追跡〉
〈登はん〉
〈図書館〉
〈目星〉
〈歴史〉
〈外国語　読み書き〉
〈外国語　会話〉
〈拳銃〉
〈ライフル〉

ＴＶタレント：
〈言いくるめ〉
〈歌唱〉
〈信用〉
〈心理学〉
〈雄弁〉
〈日本語　会話〉
個人的な特技として、好きな技能をどれでもふたつ

年収：

作家の年収は、１Ｄ６×200 万円で決定します。作家は自分の持てる時間のすべてを探索活動に自由に費やすことができますが、その間は、原則として以前の作品の印税および出版者からの前渡金(アドバンス)を除いて収入が完全に途絶してしまいます。印税の金額は、基本的に本の定価×発行部数の値の５～20％の間であるものとします。

開業医、フリーのジャーナリスト、法律家、私立探偵といった企業体に属さない専門職のキャラクターも、作家と同じく持てる時間のすべてを探索活動に使うことができますが、その間は原則として収入が完全に途絶してしまいます。また、あまりに長い期間に渡って仕事を放りっぱなしにしておくと、お得意客の信用を失ってしまったりすることもありえるでしょう。開業医の年収は、１Ｄ６×150＋200 万円で決定します。法律家の年収は、１Ｄ６×120＋200 万円で決定します。フリーのジャーナリストの年収は、１Ｄ10×100 万円で決定します。私立探偵の年収は、１Ｄ８×100＋100 万円で決定します。

心理学者、教授、歴史家／古物収集家、考古学者／探検家などの頭脳的な専門家は、多くの場合大学や企業、国の研究機関に勤めるか、またはこれらの機関と契約して収入を得ています。この種のキャラクターは、研究活動や調査活動を行なうためとして、数ヵ月～１年間の有給休暇を得ることができます。さらに、場合によっては探索活動自体を立派な「仕事」として、これに必要な経費をも要求できることさえあります。これらの専門職の年収は、１Ｄ６×100＋200 万円で決定します。

ノンフリーのジャーナリスト、秘書、コンピュータ技術者、それに病院勤めの医師は、企業や病院から給料をもらって生活しています。これらの職業のキャラクターは、長期の休暇を取ることが非常に困難です。ただジャーナリストだけは、取材の名目で長い時では２，３ヵ月に渡って仕事として会社を開けることも不可能ではありません。連続して取れる有給休暇の期日はせいぜい２週間が限度です。それ以上の時間を稼ぐためには、休職するしかありません。ノンフリー・ジャーナリストの年収は、１Ｄ４×100＋200 万円で決定します。秘書の年収は、１Ｄ４×100＋200 万円で決定します。コンピュータ技術者の年収は、１Ｄ３×100＋300 万円で決定します。

ＴＶタレントは、１年のほとんどを仕事に費やさねばなりません。連続して取れる休暇の期日はせいぜい１週間が限度でしょう。あまりにも長い間仕事をおろそかにしていると、ファンから忘れられて人気に致命的な打撃が与えられることになりかねません。ＴＶタレントの年収は、１Ｄ10×200 万円で決定します。もちろん、年収が高ければ高いほど、そのキャラクターはスケジュールに追い回されて探索の時間がなかなか取れないことを意味しています。

ディレッタントは、収入のほとんどを遺産、仕送り、賃貸し料、株式投資、そしてパトロンの保護などによって得ている人々です。原則として、自分の持てる時間のほとんど全てを探索活動に投じられ、さらにそれによって収入が減ることもありません。けれどもキーパーは、遺産をもらえる条件としていろいろとうるさい仕事をキャラクターに強制したり、あるいはキャラクターの持っている株を残らず暴落させたり、さら

にはキャラクターのパトロンを突如として破産させるなどして、収入源や自由に使える時間に意地悪な制限を加えることにしてもよいでしょう。デイレッタントの年収は、１D10×200万円で決定します。

貯金：

ソースブック中のルールと同じく、キャラクターの貯金はそのＩＮＴ値に年収の10分の１をかけた金額として、キャンペーンの開始時に決定されます。

日本では、貯金の金利はどこの銀行でもまったく同じです。定期預金の場合は、年率だいたい3.5%と考えておけばよろしいでしょう。

Ⅳ：現代の狂気

1980年代の精神病理学は、1920年代のそれに比較すると、ある面では確かに非常な進歩を示してはいますが、まだまだ解明されていない事柄もまた、あまりにも多いのです。

狂気に関する基本的なルールは、1920年代におけるものとまったく同じです(60年やそこらで、人類の精神構造が変わるものでもありませんから)。しかしながら、精神分析および狂気の治療に関するルールには、以下に述べるようなかなりの修正を加えることにします。

精神分析：

20世紀はまさに精神分析の時代とも言えます。この傾向は特にアメリカにおいて顕著で、この国ではおおげさに言えば「国民１人につきそれぞれ１人」の割合で、かかりつけの精神分析医がいます。１920年代のように、サイコロを振って捜す必要などこれっぽっちもないでしょう。

西ヨーロッパでは、精神分析医の数はアメリカよりも減ります。ソ連、東ヨーロッパ、オセアニア、南アフリカ、そして日本ではさらにぐっと少なくなります。これらの国では、精神病理学関係のカウンセリングは主に大きな病院の精神科が受け持っており、弁護士のような個人営業の精神分析医はあまり存在していません。

１人の精神分析医は、１週間に１人の割合でキャラクターに精神分析をほどこすことができます。ある週に精神分析医が〈精神分析〉ロールに成功すると、精神分析を受けているキャラクターのＳＡＮ値は１D３ポイント増大します。また、この〈精神分析〉ロールの結果が通常の成功率の５分の１である場合には、分析を受けているキャラクターのＳＡＮは１D６ポイント増大します。けれども、このロールの結果で96～00の目が出てしまった場合には、精神分析を受けているキャラクターのＳＡＮ値は、逆に１D６ポイント減少してしまいます。

精神分析によってでは、キャラクターのＳＡＮ値がその〈幸運〉ロールの値より大きくなることは決してありません。

精神分析医、または病院の精神科が有する〈精神分析〉技能の成功率は、その国によって以下のようなロールで決定するものとします。

アメリカ：１D100＋25%
西ヨーロッパ、北ヨーロッパ：１D100＋10%
ソ連、東ヨーロッパ、オセアニア、南アフリカ、日本：１D100%

上記以外の国：１D100－25%

キーパーは、キャラクターが世話になろうとしている精神分析医の〈精神分析〉の成功率を、直接プレイヤーたちに教えてはなりません。分析医の能力は、あくまでも世間の評判とか、直接会ってみた印象という漠然とした形で伝えなければならないのです。

狂気の治療：

1980年代においては、個人の精神分析医による治療も、精神科に入院しての治療も、基本的に同じものと考えます。

精神分析医または精神科(こちらの場合は、病院の担当医と考えます)の〈精神分析〉の成功率は、上記の「精神分析」の項で説明したのと同じ方法によって国別に決定します。

治療を受けるキャラクターは、まる１D６ヵ月の間、かかりつけの精神分析医または精神科にひっきりなしに通い続けねばなりません(入院している場合には、その心配はないわけですが)。この期間が過ぎたら、キーパーはその精神分析医または精神科が有する〈精神分析〉ロールを行なってやります。これに成功すると、治療を受けているキャラクターは狂気から回復し、同時に１D３ポイントのＳＡＮ値を獲得します。さらに、ロールの結果が通常の成功率の５分の１以下の目であるような場合には、キャラクターは狂気から回復するだけではなく、さらに１D６ポイントのＳＡＮ値をも獲得します。

反対に、ロールの結果が96～00だった場合には、治療を受けているキャラクターは１D６ポイントのＳＡＮ値を失い、さらにその精神分析医によってでは二度と回復させられなくなってしまいます(病院の場合でも、もちろん担当医を替えねばななくなります)。

「狂暴な」精神異常者：

実社会においては、精神異常の程度はそのキャラクターのＳＡＮ値の大小といったことではなく、他人に暴力を振るったり、小学校に火を放ったっりしたかどうか、もしくはそのような行為におよぶ危険性があるかどうか、によって判断されます。

狂気に陥ったプレイヤー・キャラクターがそのような犯罪的行為をやらかしたり、または(こちらの方がありがちでしょうが)、クトゥルフ神話の手先どもの陰謀を叩き潰すために世間から見ると狂気犯罪以外のなにものでもなさそうな「危険な」行為に出て、さらに公の場などで「邪神がどうのこうの」などと訳のわからないことをあくまでも主張したような場合には、精神科に有無を言わさず強制入院させられてしまいます。

強制入院させられたキャラクターは監禁状態となり、自由意志で精神科から退院することはできません。その精神科の〈精神分析〉技能の成功率がどうであれ、狂気から回復し、さらに入院当時よりも少なくとも６ポイント以上ＳＡＮ値が増大するか、さもなくばそのキャラクターのＳＡＮ値が上限値に到達しないかぎり、原則的に退院は許可されることはありません。

また、本当は正気なのにもかかわらず、いったん世間から「狂人」のレッテルを貼られて強制入院させられてしまったキャラクターが自分の正気を証明するためには、少なくとも６ヵ月の間入院して、ＳＡＮ値を３ポイント以上増大させる必要があります。

今さら改めて言うまでもないでしょうが、どんなに精神病理学が発達しようと、ＳＡＮ値が０であるようなキャラクター、すなわち「真の狂気」に陥ってしまった者を治療することは決してできません。このようなキャラクターを「正気」に戻す手段はただひとつ、すべての人格、過去を消し去ってしまい、それとはまったく関係のない新しい人格を与えることだけです(要するに、別の人間にしてしまうわけです)。

途上国における治療：

アメリカ、西ヨーロッパ、北ヨーロッパ、ソ連、東ヨーロッパ、オセアニア、南アフリカ、日本以外のあらゆる国家においては、現代でもなお1920年代と同じような「治療」が行なわれています。これらの国々の施設によって狂気を治療しようとする場合には、手順その他はすべてルー

ルブック29ページの“施設における治療”のそれに従うものとします。もちろん、“治療による災難”も起こりえます。

V：価格および現金

金の価格：

1970～87年における、ロンドン市場における純金1オンスあたりの平均価格(単位：ドル)。

年	ドル	年	ドル
1970	37.38	1979	524.00
1971	43.63	1980	589.00
1972	64.90	1981	400.00
1973	112.25	1982	448.00
1974	186.50	1983	381.50
1975	140.25	1984	308.30
1976	134.50	1985	326.80
1977	164.95	1986	388.75
1978	226.00	1987	421.00

金本位制の事実上の崩壊により、現在では金が世界経済におよぼす影響力は、1920年代とは比較にならないほどに小さいものとなっています。銀に至っては、年間を通じての価格の変動があまりにも激しいために、価格をデータとして載せることができないほどです。今や、かつての金や銀に変わる貴金属となりつつあるのは、いわゆるレアメタルの類いなのです。

とは言うものの、古代遺跡で純金の宝物を発見した貧乏な探索者にとっては、その考古学的な価値はともかく、金としての価値も大いに気になるところでしょう。

円－ドル・レート：

1970～87年のロンドン市場における、円－ドル・レート(年平均)。

年	1ドル＝	年	1ドル＝
1970	357円	1979	220円
1971	335	1980	223
1972	302	1981	220
1973	272	1982	250
1974	291	1983	236
1975	298	1984	235
1976	296	1985	225
1977	260	1986	165
1978	190	1987	135

円－ドル・レートは、ことに最近はアメリカの金利政策によってその変動が非常に激しくなっています。

ここに示したのは、あくまでも市場における円－ドル・レートであるということに注意してください。闇取り引き、あるいは国によっては公の取り引きにおいても、レートは事情に応じてこのデータよりも相当の幅を持つことになります。

税金：

税金は、きちんと計算して決めようとするにはあまりにも複雑で面倒臭い問題です。プレイヤーたちが所得税の計算にかかりっきりになってしまったら、それこそゲームどころではなくなってしまいます。

よって便宜上、キャラクターはその1年間の収入のうち、次に示すような金額を、税金として国家に収めねばならないものとします。ここでいう「税金」には、所得税、地方税、国民健康保険、国民年金といったものがすべて含まれているものと考えます。

キャラクターの年収	税金の割合
0～ 200万円	5％
201～ 400万円	10％
401～1,000万円	15％
1,001～2,000万円	30％
2,001～6,000万円	50％
6,001万円以上	70％

価格：

以下に示すさまざまな物の価格は、いずれも1980年代の日本における、もっとも平均的と思える価格です。同じ道具でも、それこそ大きさや性能、さらにはブランド品かどうかによって、もっとも安い物と高い物とでは値段が2倍から5倍は違いますし、さらには値段が違うからといって性能にはさほど変わりはない、ということもあるのに注意してください。

けれども原則として、価格の高い物の方が安い物よりも使いやすくて高性能であると、一律に決めてしまってもよいでしょう。

宿泊費用

カプセルホテル(素泊り、ベッドのみ)	1泊 3,000円
ビジネスホテル(素泊り)	1泊 5,000円
シティホテル(素泊り)	1泊 12,000円
日本旅館(2食つき)	1泊 8,000円
ペンション(2食つき)	1泊 7,000円

旅行用一般品

ボストンバッグ	3,000円
トランク	50,000円
ロードマップ	1,500円
お守り(成田不動尊)	2,000円
印鑑(三文判)	500円
時刻表	400円
洗顔セット	3,000円
風邪薬(80錠)	1,500円
胃腸薬	1,000円
目薬	1,000円

キャンプ用品

マウンテンパック	20,000円
テント(2人用)	30,000円
テント(4人用)	10万円
折畳み椅子	3,000円
コンロ	20,000円
ハンゴウ	2,000円
野外用食器(6人分)	40,000円
ハンティング・ナイフ	5,000円
懐中電灯	3,000円

ウォーターバッグ(5リットル)	1,200円
ウォーターバッグ(10リットル)	1,600円
保温ランチボックス	6,000円
クーラーバッグ	4,000円
寝袋	20,000円
キャンピング・トレーラー	300万円

冒険用備品

拳銃用ショルダー・ホルスター	10,000円
拳銃用ヒップ・ホルスター	2,500円
フライト・ジャケット	40,000円
ジャングル・ブーツ	7,000円
ゴーグル	2,000円
呼び子	1,000円
犬笛	3,500円
双眼鏡(7～21倍)	20,000円
顕微鏡(800倍)	20,000円
コンパス	4,000円
高度計(晴雨計兼用)	4,000円
トランシーバー	40,000円
消火器	4,000円
魚群探知器	12万円
大工道具セット	30,000円
サバイバル・ツール	5,000円
スコップ	5,000円
手斧	10,000円
ドライヤー	5,000円
拡声器	15,000円
灯油ランタン	16,000円
救命胴衣	4,000円
スキー1式	60,000円
パラグライダー	25万円
ハロゲンランプ	20,000円
空気ポンプ	2,000円
携帯用電子碁盤	15,000円

記録用備品

オートフォーカス・カメラ	30,000円
一眼レフ・カメラ	60,000円
望遠レンズ	8,000万円
家庭用ビデオ・カメラ	15万円
ストップウォッチ	15,000円
赤外線カメラ式温度計	10万円
耐火金庫	16,000円

冒険用の雑品、その他

腕時計	3,000円
電卓	5,000円
ラジオ・カセットレコーダー(小型)	15,000円
携帯用テレビ	20,000円
シャープペンシル	300円
ボールペン	300円
万年筆	10,000円
メモ用紙	200円
聖書	600円
くずし字解読辞典	2,000円
文庫本	400円
携帯電話器	30,000円
ファクシmm	70万円
ワード・プロセッサー	15万円
パーソナル・コンピュータ	50万円
ハンドクリーナー	10,000円
車椅子	50,000円

交通関係

自転車	20,000円
スクーター／小型オートバイ	50,000円
中型オートバイ	50万円
大型オートバイ	80万円
軽乗用車	70万円
普通乗用車	200万円
大型乗用車	350万円
高級普通／大型乗用車	1,000万円
高級スポーツカー	2,500万円
ジープ	170万円
ゴムボート	90,000円
カヌー	15万円
タイヤ	30,000円
ホイール(4個)	15万円
コンプレッサー	15,000円より
トルクレンチ	20,000円
車両修理工具セット	40,000円
作業灯(シガーライター電源)	8,000円
カーステレオ	80,000円より

VI：旅行

自動車：

自動車の平均速度は、一般道路を走る場合は時速およそ40kmで、高速道路(有料道路)を走る場合には時速およそ80kmであると考えます。もちろん、天候や道路の混み具合などによって、この数字は半分から2倍程度の範囲内で変わりえます。

また、道路や交通管制が未発達な国では、自動車の平均速度はだいたい時速20～35km程度となるでしょう。

高速道路の料金(10kmあたり)

20kmまで	300円
150kmまで	250円
200kmまで	200円
400kmまで	170円
600kmまで	160円

タクシー料金

最初の2000mまでは	470円
以後、走行距離が400m増えるごとに	+80円

鉄道：

鉄道の平均速度(24 時間平均として)

新幹線	時速 180 km
在来線、急行	時速 80 km
在来線、ＪＲ幹線および都会の私鉄	時速 60 km
在来線、ＪＲ地方交通線および地方の私鉄	時速 40 km

ＪＲ線普通運賃

距離	幹線	地方線
3 kmまで	140 円	140 円
6 kmまで	170 円	180 円
10 kmまで	180 円	190 円
20 kmまで	300 円	300 円
30 kmまで	460 円	540 円
50 kmまで	780 円	900 円
75 kmまで	1220 円	1380 円
100 kmまで	1540 円	1710 円
150 kmまで	2400 円	2800 円
200 kmまで	3100 円	3400 円
300 kmまで	4700 円	5200 円
500 kmまで	7300 円	8100 円

東海道／山陽新幹線の所用時間(時間：分)と料金(特急料金含む)

	博多	広島	岡山	新大阪	京都	名古屋
東京	5：59	4：37	3：50	2：56	2：40	1：52
	20,700	17,200	15,600	13,100	12,600	10,100
名古屋	4：07	2：44	1：58	1：02	0：46	
	16,700	12,000	10,100	5,900	5,200	
京都	3：19	1：57	1：10	0：16		
	14,500	10,300	7,000	1,310		
新大阪	3：03	1：39	0：53			
	14,300	9,500	5,600			
岡山	2：09	0：46				
	11,500	5,600				
広島	1：22					
	8,300					

東北新幹線の所用時間(時間：分)と料金(特急料金含む)

	盛岡	仙台	福島
上野	3：21	2：03	1：37
	13,000	9,900	8,100
福島	2：44	0：55	
	8,100	3,420	
仙台	1：17		
	6,000		

上越新幹線の所用時間(時間：分)と料金(特急料金含む)

	新潟	長岡	高崎
上野	2：46	1：41	0：48
	9,600	8,100	4,400
高崎	1：19	0：53	
	7,400	5,700	
長岡	0：26		
	3,260		

船：

1980 年代においては、船舶は旅行機関としてはすでに時代遅れの代物と化してしまっています。しかしながら、人間ではなく大量の貨物を運ぶ長距離の輸送手段としては、依然として主力であることに変わりはありません。

船舶は、通常は燃料を節約するために最高速力の２分の１程度の巡航速力で航海します。原子力機関の船舶以外は、最高速力で航行できるのはせいぜい十数分から数時間が限度です(燃料がそれこそあっと言う間になくなってしまうのです)。

船舶の巡航速力／最高速力(24 時間平均として)

	巡航速力	最高速力
漁船	15 ノット	15 ノット
貨物船／コンテナ船	20 ノット	20 ノット
高速貨物船(フレイター)	30 ノット	30 ノット
大型タンカー	13 ノット	15 ノット
客船／フェリー	23 ノット	25 ノット
水中翼船	30 ノット	35 ノット
ホバークラフト	55 ノット	60 ノット
大型巡視船	20 ノット	25 ノット
駆逐艦／フリゲート	25 ノット	35 ノット
原子力潜水艦	20 ノット	40 ノット
高速ミサイル艇	25 ノット	60 ノット

日本国内フェリーの所用時間および運賃

	所用時間	運賃
東京－苫小牧	53 時間	16,000 円
東京－父島	28 時間	24,000 円
東京－小倉	36 時間	24,000 円
東京－高知	46 時間	27,000 円
東京－那覇	72 時間	38,000 円
大阪－高知	10 時間	8,800 円
大阪－那覇	65 時間	30,000 円
松山－広島	1 時間	4,800 円
鹿児島－那覇	48 時間	23,000 円
那覇－石垣島	42 時間	10,200 円

航空機：

1980 年代では、長距離の旅行機関の主役は何と言っても航空機です。国際線を飛ぶ航空機は、原則的に 200～500 人乗りの双発、３発、または４発の大型ターボジェット機です。

国内線の場合も、先進国の大都市間を結んでいるのは国際線と同じクラスの大型のジェット機です。地方都市間や都市と離島、または発展途

上国のあらゆる国内線で使用されているのは、多くの場合双発のターボプロップ機やレシプロ機(20～100人乗り)で、旧型機であることがほとんどです。

しかし最近ではコミュータと呼ばれる大都市と地方を結ぶタクシー的なビジネス航空路線がアメリカなどで発達してきており、この用途には新型の双発ターボジェット機(10～30人乗り)が多く使われています。近い将来には、ビルの屋上などを空港として使えるティルトローター式の垂直離着陸機も、コミュータ機として用いられることになるでしょう。

国際航空路線を使用する場合には、出発地と到着地との時差に充分注意してください。

民間航空機の速度と航続距離、乗客数

	巡航速度	航続距離	乗客数(最大)
単発の小型ヘリコプター	時速200km	500km	5人
双発の大型ヘリコプター	時速250km	500km	25人
双発の超大型ヘリコプター	時速250km	800km	50人
単発の小型レシプロ機(セスナ機)	時速300km	1000km	5人
双発の小型レシプロ機	時速350km	1500km	9人
双発の小型ターボジェット機(リアジェット)	時速800km	6000km	30人
双発の中型ターボプロップ機(YS-11)	時速500km	1500km	60人
4発の中型レシプロ機(DC-7)	時速550km	8500km	100人
双発の中型ターボジェット機(DC-9)	時速900km	2300km	100人
双発の大型ターボジェット機(A 310、B 767)	時速920km	5000km	250人
4発の大型ターボジェット機(B 747)	時速920km	7000km	500人
4発の中型超音速旅客機(コンコルド)	時速2100km(マッハ2.05)	6000km	130人

国内都市間航空路線の所用時間と片道料金(往復では1割引きとなる)

	東京から	大阪から	福岡から
沖縄	2時間30分 37,300円	2時間 31,000円	1時間40分 24,700円
札幌	1時間25分 25,500円	1時間45分 37,000円	2時間15分 46,500円
高松	2時間 21,800円	1時間40分 8,100円	1時間10分 16,600円
福岡	1時間40分 27,100円	1時間5分 15,400円	
大阪	1時間 15,600円		

東京発の国際航空路線の所用時間と運賃

1：アジア

目的地	所用時間	片道運賃
カルカッタ	11時間	1,900ドル
クアラルンプル	7時間	1,500ドル
ジャカルタ	10時間	1,600ドル
上海	5時間	600ドル
シンガポール	7時間30分	1,500ドル
ソウル	3時間	400ドル
台北	4時間	600ドル
バンコク	7時間	1,400ドル
北京	5時間	900ドル
香港	5時間	900ドル
ボンベイ	12時間	2,100ドル
マニラ	4時間	900ドル

2：中近東

目的地	所用時間	片道運賃
アブダビ	15時間	2,600ドル
カイロ	11時間	3,000ドル
クウエート	16時間	3,000ドル
テヘラン	15時間	3,000ドル
バーレーン	15時間	2,900ドル
バグダット	15時間30分	3,000ドル

3：欧州

目的地	所用時間	片道運賃
アテネ	14時間	3,300ドル
コペンハーゲン	14時間	3,600ドル
マドリッド	18時間	3,400ドル
モスクワ	10時間	2,700ドル
EC諸国主要都市	14時間	3,400ドル

4：南北アメリカ

目的地	所用時間	片道運賃
アンカレッジ	12時間30分	1,500ドル
サンフランシスコ	9時間	1,600ドル
シカゴ	14時間	2,400ドル
トロント	14時間	2,400ドル
ニューヨーク	12時間30分	2,400ドル
ボストン	16時間	2,500ドル
メキシコシティー	15時間	2,400ドル
リオ・デ・ジャネイロ	24時間	4,400ドル
ロサンジェルス	9時間	1,700ドル
ワシントンD.C	15時間	2,400ドル

5：大洋州

目的地	所用時間	片道運賃
オークランド	11時間	2,600ドル
シドニー	10時間	2,600ドル
ホノルル	6時間30分	1,400ドル
サイパン	3時間	700ドル

国内都市間距離：

日本国内の主要都市間の陸路距離(単位：km)

1：本州

	東京から	大阪から
青森	730	1080
秋田	650	880
盛岡	530	1030
仙台	350	850
新潟	360	620
東京	—	550
松本	230	370
名古屋	340	210
京都	500	50
金沢	480	280
大阪	550	—
松江	850	340
広島	920	410
山口	990	480
(福岡)	1140	630

2：北海道

	函館から
札幌	280
旭川	420
帯広	550
釧路	660
網走	640
稚内	670

3：四国

	高松から
松山	190
高知	150
宇和島	260
徳島	80

4：九州

	福岡から
長崎	150
大分	170
熊本	110
鹿児島	290

VI：感覚を失ったキャラクター

探索の過程において、しばしば探索者たちは敵との戦い、あるいは不慮の事故などによって視覚や聴覚を失ってしまうことがあります。音や光を失ってしまったキャラクターは、探索活動はもちろん、日常生活においても大きなハンディキャップを負うこととなってしまいます。

Ⅶ：感覚を失ったキャラクター

しかし、そのようなキャラクターがあらゆる困難を克服して、再び探索者として活動することができるようになるかどうか、それはひとえに彼または彼女の不屈の意志にかかっていると言えましょう。

聴覚の喪失：

自らの聴覚を永遠に失ってしまったキャラクターは、その時点で、様々な技能の成功率が以下のように変化します。

〈言いくるめ〉：もとの値の5分の1(切り上げ)に減少。
〈討論〉：〃
〈雄弁〉：〃
〈隠れる〉：もとの値の3分の2(切り上げ)に減少。
〈忍び歩き〉：もとの値の3分の1(切り上げ)に減少。
〈歌唱〉：もとの値の5分の1(切り上げ)に減少。
〈聞き耳〉：0％に減少。
〈語学〉：もとの値の5分の1(切り上げ)に減少。
〈心理学〉：もとの値の3分の1(切り上げ)に減少。
〈精神分析〉：もとの値の6分の1(切り上げ)に減少。
〈値切り〉：もとの値の10分の1(切り上げ)に減少。
あらゆる〈会話〉：もとの値の3分の1(切り上げ)に減少。

キャラクターは以後、話をしている相手の唇の動きを目で追えるような状況にある場合に限って、〈言いくるめ〉、〈討論〉、〈雄弁〉、〈心理学〉、〈精神分析〉、〈値切り〉、そしてあらゆる〈会話〉の各技能を使えるものとします。

さらに、聴覚を失ったキャラクターが何らかの呪文を唱える場合、その呪文の成功率(成功率が用意されていない場合には、相手に対する抵抗ロール)は、本来の値より10%ずつ減少するものとします。〈癒し〉や〈肉体の保護〉などの、MPを消費すれば無条件で発動する呪文を唱える際には、この修正は適用されません。

〈聞き耳〉以外の各技能は、たとえ聴覚を失った後でも、普通に成長して成功率が増大し得ます。これは、例えば〈会話〉の場合には、キャラクターが唇の動きによって相手が何をしゃべっているのかを理解する「読唇術」にたけてきたことを意味しています。

ただし〈聞き耳〉技能だけは、絶対に成功率が0％より増大することはありえません(超科学、超能力、あるいは魔術などに頼れば別ですが)。

聴覚を失ったキャラクターは、通常ではとても声が届かないような遠方にいる人物の話でも(あるいは音声のない映画フィルムに登場する人物)、その者の唇の動きさえしっかり捕らえることができさえすれば、何語で何をしゃべっているのかを正確に理解することができます。

言うまでもないことですが、聴覚を失ったキャラクターは、音に頼って危険を避けることはできません。よって、暗闇の中などでは、このようなキャラクターはほとんど完全に無力と化してしまいます。

聴覚を失って少なくとも2ヵ月以上を過ごしたキャラクターは、そのことによってかえって勘が鋭くなり、物事への集中力や観察力が以前よりも増大します。このことを現すために、キャラクターのPOW値を無条件で1ポイントだけ増やします。

聴覚を失ったキャラクターは手話を学ぼうとすることもできます。手

話を学ぶには、その専門学校に通うか、あるいは〈手話〉技能の成功率が50%以上の誰かから個人レッスンを受ける必要があります。

まる2カ月に渡って手話を勉強し、自分のＩＮＴ×５の値のロールに成功した者は、聴覚を失う前の〈会話〉技能の成功率の半分(切り上げ)に等しい数値を、その言語の〈手話〉技能の基本成功率として獲得することができます。この〈手話〉技能の成功率は、以後は成長や学習によって普通の技能と同じように成長してゆきます。

ＩＮＴ×５の値のロールに失敗した場合は、キャラクターは〈手話〉技能をまったく獲得できなかったことになり、再びロールを試みるためには、もう2ヵ月の学習が必要です。

〈手話〉技能で会話を行なうには、相手も〈手話〉技能を持っている必要があります。また、〈手話〉技能は原則としてあくまでも基本的な日常会話にのみ用いられる「言葉」であり、こみいった話や非常に専門的な用語といったものは、例えば筆談の助けなしには伝えるのが大変に困難だということを覚えておいてください。

もちろん、聴覚のあるキャラクターでも、同じようにして手話を学ぶことができます。

キャラクターを新しく創る際に、基本技能として〈手話〉を持たせたい場合には、まずそのキャラクターのＩＮＴ＋ＰＯＷの値に対してロールを行ってください。これに成功したら、そのキャラクターの〈会話〉技能の成功率の半分(切り上げ)の数値を、そのまま〈手話〉技能の基本成功率として設定してもかまいません。しかしロールが失敗したら、そのキャラクターはゲーム開始時の技能として〈手話〉を持つことは許されません。あくまでも、ゲームの中での学習によって獲得しなければならないのです。

視覚の喪失：

自らの視覚を永遠に喪失してしまったキャラクターは、その時点で、様々な技能の成功率が以下のように減少してしまいます。

〈言いくるめ〉：もとの値の半分(切り上げ)に減少。
〈討論〉：　〃
〈雄弁〉：　〃
〈回避〉：もとの値の10分の1(切り上げ)に減少。
〈隠れる〉：５%に減少。
〈忍び歩き〉：もとの値の3分の1(切り上げ)に減少。
〈機械修理〉：もとの値の10分の1(切り上げ)に減少。
〈電気修理〉：もとの値の10分の1(切り上げ)に減少。
〈自動車運転〉：０%に減少。
〈乗馬〉：０%に減少。
〈写真〉：０%に減少。
〈地図製作〉：０%に減少。
〈追跡〉：０%に減少。
〈登はん〉：もとの値の5分の1(切り上げ)に減少。
〈図書館〉：０%に減少。
〈投げ〉：０%に減少。
〈目星〉：０%に減少。
あらゆる格闘技能：もとの値の3分の1(切り上げ)に減少。
あらゆる近接戦闘技能：もとの値の4分の1(切り上げ)に減少。
あらゆる射撃技能：０%に減少。

さらに、点字に頼らないかぎり、あらゆる〈読み書き〉技能は０%に減少します。

少し考えてみればわかるように、視覚を失ってしまったキャラクターは事実上、もう探索者としての人生を続けるのは不可能になってしまいます。

しかし、ラバン・シュリュズベリイ博士のように、失われた感覚を補塡する何らかの手段(魔術や超能力、あるいは電子義眼のような)を得れば、再び探索者として立つこともまったく不可能というわけではないでしょう(これらはすべてキーパーが決定してください)。

(視覚を失った者に限らず)キャラクターがある言語の点字を学ぼうとする場合は、その〈点字〉技能の基本成功率は一律０%であるものとします。点字の教師について学ぶ1ヵ月ごとに自らのＩＮＴ×５の値のロールに成功した者は、その〈点字〉技能が１Ｄ６%ずつ増大します。ただし、ある言語の〈点字〉技能はの成功率、キャラクターが視覚を失う前に有していたその言語の〈読み書き〉技能の成功率の半分(端数切り上げ)を越えることは絶対にありません。

視覚を失って少なくとも2ヵ月以上を過ごしたキャラクターは、そのことによってかえって勘が鋭くなり、物事への集中力や観察力が以前よりも増大します。このことを現すために、キャラクターのＰＯＷ値を無条件で2ポイントだけ増大させ、また〈聞き耳〉技能の成功率を３Ｄ10%だけ増大させます。

CALL of CTHULHU®

名前 .....
職業 ..... 性別 ..... 年齢 .....
国籍 ..... 住所 .....

探索者の能力値

STR.... DEX ... INT.... アイデア....
CON ... APP.... POW ... 幸運 .....
SIZ .... SAN ... EDU ... 知識 ....
学校 .....
学位 .....
追加ダメージ .....

マジック・ポイント

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

耐久力

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

正気度

(狂気 .....) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

探索者の技能

言いくるめ(05) ... □
応急手当(30) ... □
オカルト(05) ... □
オートバイ運転(20) ... □
泳ぎ(25) ... □
回避(ＤＥＸ×2) ... □
会話、日本語(ＩＮＴ×5) ... □
会話.....(00)... □
会話.....(00)... □
化学(00) ... □
隠れる(10) ... □
歌唱(05) ... □
機械修理(20) ... □
聞き耳(25) ... □
カモフラージュ(25) ... □
クトゥルフ神話(00) ... □
経理(10) ... □
航空機操縦(00) ... □
考古学(00) ... □
語学(00) ... □
コンピュータ・ソフトウェア(00) ... □
コンピュータ・ハードウェア(00) ... □
自動車運転(20) ... □
忍び歩き(10) ... □
写真(25) ... □
ジャンプ(25) ... □
重機械操作(00) ... □
乗馬(05) ... □
植物学(00) ... □
診断(05) ... □
信用(15) ... □
心理学(05) ... □
人類学(00) ... □
スリ(05) ... □
精神分析(00) ... □
地質学(00) ... □
地図製作(10) ... □
治療(05) ... □
追跡(10) ... □
電気修理(10) ... □
天文学(00) ... □
登はん(40) ... □
動物学(00) ... □
討論(10) ... □
毒物(05) ... □
図書館(25) ... □
投げ(25) ... □
値切り(05) ... □
法律(05) ... □
マーシャル・アーツ(00) ... □
目星(25) ... □
薬学(00) ... □
雄弁(05) ... □
読み書き.....(00)... □
読み書き.....(00)... □
読み書き.....(00)... □
歴史(20) ... □
.... □

武器

武器	命中率	ダメージ	貫通	受け%	耐久力
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....

呪文、他の技能、ノート

permission granted to photocopy for personal use only – copyright© 1981,1983 by Chaosium Inc.

THE TWILIGHT ANGEL

黄昏の天使 夜叉姫伝説:第1部

クトゥルフの呼び声 日本モジュール

"黄昏の天使"背景設定

神州と讃えられるこの日本の八百万の神々の系譜にも、先史時代より常に2つの流れが存在していました。ひとつは明るい神、「天つ神」の総領である太陽と実りの女神アマテラスオオミカミを中心とする流れ。もうひとつは暗い神、たたりをなす神で、あらゆる「国つ神」の代表とも言える根の国(冥界)の荒神スサノオノミコト、つまり「外なる神々」を中心とする流れです。

アマテラスは日本全土の征服者である天皇の神であり、その祭司の家は他ならぬ皇室そのものでした。アマテラスの祭儀(マツリゴト)は公の祭儀であり、天下万民およびすべての神々に大君たる天皇家の威信と正統性とを知らしめるために必要欠くべからざるものでした。

しかしながら、「明るい神」であるアマテラスの祭儀があるように、「暗い神」であるスサノオの祭儀もまた、存在しました。この祭儀は決して広く世間に知らされることのない闇の祭儀で、その秘密をもらしたり、近づいたりするものは常に死をもって罰されてきました。スサノオの祭儀のことはどんな口伝にも、どんな歴史書にもしるされることはなく、またそれについて少しでも知識のある者も、明るい太陽の光のふりそそぐ真昼でさえもそのことを口に出そうとはしませんでした。なぜなのか? それは、皇室が公のマツリとして執り行なうアマテラスの祭儀があくまでも象徴的なものであったのに対して、スサノオの祭儀には疑う余地もない恐るべき力が含まれていたからなのです。

"黄昏の天使"は、"クトゥルフの呼び声"の今まで以上に幅広く、奥深いプレイを可能にするシナリオとサプリメントのセットです。シナリオは、全部で8つのシナリオから構成されているキャンペーン・シナリオである「黄昏の天使」で、これはこれまでの"クトゥルフの呼び声"のキャンペーンと違い、1980～90年代の現代日本を舞台として設定しているため、これをプレイするために、同じ箱の中にサプリメント「1980年代資料集」が用意されています。

1980年代の資料集	: 48ページ	1冊
黄昏の天使	1 : 80ページ	1冊
黄昏の天使	2 : 84ページ	1冊

デザイン/有坂 純　イラスト/亜蘭善久

「……人間のいわゆる『理性』なるものは、この大宇宙全体の中で見れば、きわめて異常で、異質な現象に過ぎぬ。」(『銀の黄昏』より)

Chaosium Inc.　Hobby JAPAN

No.128-7
Copyright [illegible] Hobby Japan Co.,Ltd. Tokyo Japan The Twilight Angel is produced in agreement with Chaosium Inc. in U.S.A. Call of Cthulhu is trademarks of Chaosium Inc. All Right Reserved.